1 Información importante

Primeros pasos

2 Controles compatibles

3 Funciones en línea

4 Aviso para padres o tutores

Acerca del juego

5 El mundo de Xenoblade Chronicles X

6 Controles

7 Empezar a jugar

8 Guardar y borrar datos

Sobre el terreno

9 Pantalla del terreno

10 Explorar Mira

11 Los indígenas

WUP-P-AX5E-00

Combate

12 Pantalla del combate

13 Acerca de los combates

14 Artes

15 Voces del alma y SOUL CHALLENGE

16 Tácticas de combate

17 Turbo

18 Ganar un combate

19 Artes de refuerzo

20 Artes de debilidad

Menú principal

21 Acceder al menú principal

22 Equipo (estado, equipo y equipo de Skell)

23 Equipo (artes, habilidades y clases)

24 Equipo (voces del alma y miembros activos)

25 Misiones y afinigrama

26 Información, redes sociales y otros

Después de unirte a BLADE

27 Acerca de BLADE

28 Unirse a una brigada

29 Viaje rápido

30 NLA (Nueva Los Ángeles)

31 Aceptar misiones

32 Instalaciones

33 Usar la FrontierNav

34 Cooperar con fabricantes de armas

35 Skells (gestión y equipo)

36 Skells (combate)

37 Skells (seguro de Skell y compra de Skells)

Mapa de sectores

38 Usar el mapa de sectores

39 Vista de sectores

40 Vista FrontierNav

Redes sociales

41 Patrullas y transacciones de objetos

42 Informes de BLADE

43 Encargos de patrulla

44 Reclutar miembros de BLADE

45 Acerca de las misiones en línea

46 Misiones en línea (aceptar y completarlas)

47 Actividades de la brigada y clasificación

Acerca de este producto

48 Avisos legales

Solución de problemas

49 Información de asistencia

1 Información importante

Lee detenidamente este manual antes de usar este programa. Si un niño va a utilizar este programa, un adulto debe leerle y explicarle el contenido de este manual.

Además, antes de usar este programa asegúrate de leer el contenido de la aplicación **Información sobre salud y seguridad** (⚠) a la que puedes acceder desde el menú de Wii U. Esta aplicación contiene información importante sobre el uso seguro de la consola Wii U y sus componentes.

Selección de idioma

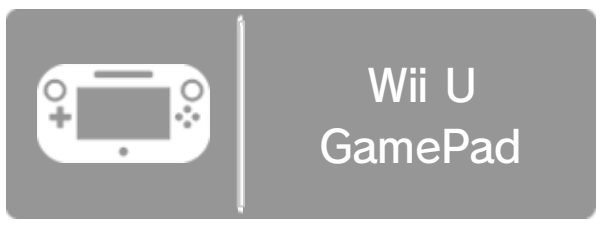
Este programa contiene tres idiomas diferentes: español, inglés y francés.

El idioma en que se muestra el juego está determinado por el de la consola. Puedes cambiar el idioma de la consola en la configuración de la consola (🔧).

- Las capturas de pantalla de este manual son de la versión en inglés del programa.
- Cuando sea necesario aclarar las referencias en inglés de la captura de pantalla, se incluirá la traducción de cada texto en español [entre corchetes].

2 Controles compatibles

Este programa es compatible con los siguientes controles (para poder usar un control, este debe estar sincronizado con la consola Wii U).



◆ Solo se puede usar un control Wii U GamePad.

Sincronización de controles

Elige **Configuración de controles** desde el menú HOME para acceder a la pantalla que se muestra a la derecha. Elige **Sincronizar** y sigue las instrucciones que aparecerán en pantalla para completar el proceso de sincronización.

3 Funciones en línea

Si conectas tu consola a internet podrás disfrutar de las siguientes funciones:

- Consulta la sección **Configuración de internet** del manual de instrucciones de la consola Wii U para obtener más información sobre los requisitos para conectarse a internet.

Unirse a una patrulla

Una vez que hayas avanzado en el juego, podrás unirte a una patrulla 41 formada por un máximo de 32 jugadores. Los miembros de una patrulla pueden enviarse informes de BLADE o equipo en forma de transacciones de objetos, así como completar juntos misiones en línea.

- Informes de BLADE 42
- Encargos de patrulla 43
- Transacciones de objetos 41

Reclutar avatares

Puedes reclutar a los avatares de otros jugadores y luchar junto a ellos durante un tiempo limitado. 44

Retos de misiones en línea

Si cumples unas condiciones específicas, ¡podrás unirte a otros jugadores y formar un equipo de hasta cuatro miembros para derrotar a los jefes más temibles! 45

- Encargos de patrulla (incluidos los combates contra los Enemigos del mundo)
- Misiones contrarreloj

Acerca de Miiverse

- Los informes de BLADE son una función asociada a Miiverse.
- Para obtener más información acerca de Miiverse, consulta el apartado de Miiverse en el manual de instrucciones de la consola Wii U. Puedes leer el manual de instrucciones pulsando ⌂ en el menú de Wii U y seleccionando a continuación ? en el menú HOME.
- Para poder publicar en Miiverse, conéctate a internet y realiza la configuración inicial de Miiverse seleccionando (Miiverse) en el menú de Wii U.

4 Aviso para padres o tutores

Accede al control parental ( ) desde el menú de Wii U para restringir las siguientes funciones.

Nombre	Funciones
Comunicación en línea (juegos)	Restringe ciertas funciones de comunicación en línea (incluidas las de redes sociales 41 y Miiverse) y el intercambio de contenido a través del juego.
Miiverse	・Restricción de publicaciones Impide el envío de informes de BLADE 42 y la publicación de contenido en Miiverse. ・Restricción de publicaciones y lectura Impide el envío y la lectura de los mensajes de usuario, así como la publicación y lectura de contenido en Miiverse.
Registro de amigos	Impide el registro de nuevos amigos. 41

◆ El acceso a este u otros juegos también se puede restringir a través de la opción **Clasificación por edades** del control parental.

5 El mundo de Xenoblade Chronicles X

Cuando la Tierra se vio envuelta en una batalla épica entre dos fuerzas alienígenas, solo unas cuantas naves consiguieron abandonar el planeta. Eres uno de los supervivientes de la humanidad que lograron aterrizar en un planeta desconocido llamado Mira, y ahora debes explorar y estudiar este mundo para conocer tu nuevo hogar. Durante ese tiempo, descubrirás cómo vive la gente en este nuevo mundo y te enfrentarás a enemigos mortíferos conocidos como indígenas, a la vez que abres las puertas a un nuevo futuro para los supervivientes de la raza humana.

Un mundo conectado libremente

A medida que avances en el juego, podrás conectarte a internet y jugar con otros usuarios uniéndote a una patrulla 41 . También podrás enviar informes de BLADE cuando estés jugando en solitario o participar con otros jugadores en las mismas misiones que hayas completado por tu cuenta.

6 Controles

La funcionalidad de los botones y las palancas del Wii U GamePad y del mando Pro de Wii U es la misma.

Controles básicos

Mover al personaje	Ⓛ (palanca izquierda)
Activar/desactivar carrera	(pulsa Ⓛ)
Carrera automática	R (mantén pulsado) + Ⓑ ◆ Para cancelar, pulsa los botones de nuevo o mueve Ⓛ en dirección contraria.
Saltar	ZR
Cambiar arma	Ⓧ
Seleccionar objetivo	R
Activar/desactivar minimapa	R (mantén pulsado) + ✚
Menú principal	⊕

Controles de la cámara

Mover la cámara	Ⓡ (palanca derecha)
Acercarse/alejarse	L (mantén pulsado) + Ⓡ⬆/Ⓡ⬇
Situar la cámara detrás del personaje	L
Activar la vista aérea	R (mantén pulsado) + ✚ ◆ Sal de la vista aérea pulsando estos botones de nuevo o pulsando Ⓑ.

Controles durante un combate

Puedes realizar las siguientes acciones después de pulsar R para fijar a un enemigo como objetivo.

Fijar objetivo	L
Seleccionar objetivo	R (mantén pulsado) + Y/A ◆ Y cambiará al de la izquierda y A, al de la derecha.
Bloquear/ desbloquear extremidad	(pulsa R)
Sacar arma	A
Seleccionar arte	✚ ◆ Pulsa A después de seleccionar el arte que quieras usar.
Menú del combate	⊕

Dar órdenes a los miembros de tu equipo

12

Concentrar el ataque	R (mantén pulsado) + ✚
Reagruparse	R (mantén pulsado) + ✚
Activar turbo	R (mantén pulsado) + ✚
Aumentar la tensión	R (mantén pulsado) + ✚

Controles del menú

Navegar por el menú	✛
Confirmar la selección	Ⓐ
Cancelar	Ⓑ
Cambiar de categoría (solo en algunos menús)	ZL/ZR
Saltar una escena de la historia	⊕

Controles disponibles una vez que hayas avanzado en el juego

Usar una Bola de "Sígueme" 31	R (mantén pulsado) + Ⓧ

Controles de las redes sociales

Cuando estás viendo un informe de BLADE... 42

Mostrar informe	L (mantén pulsado)
Recomendar/ marcar como favorito	L (mantén pulsado) + Ⓐ
Bloquear temporalmente al usuario	L (mantén pulsado) + Ⓨ
Añadir un usuario a la lista de usuarios bloqueados	Ⓑ (mantén pulsado) + Ⓧ

Durante un encargo de patrulla... 43

Mostrar los detalles de la misión	R (mantén pulsado) + L

Controles de los Skells 35

Subir a/bajar de un Skell	Ⓨ
Cambiar de modo	L
Dar marcha atrás (solo en modo vehículo)	ZL

Cuando no tienes un Skell, pero los miembros de tu equipo sí...

Ordenar a los miembros de tu equipo que se suban a los Skells	R (mantén pulsado) + ✚
Ordenar a los miembros de tu equipo que se bajen de los Skells	R (mantén pulsado) + ✚

Después de conseguir el dispositivo de vuelo Skell...

Volar	ZR
Acelerar	L (mientras estás volando)
Ascender	ZR (mantén pulsado)
Descender	ZL (mantén pulsado)
Bajar en picado (descender hasta el suelo)	ZL + ZR

Usar un mando Pro de Wii U

Aunque no estés usando el Wii U GamePad para jugar, puedes usarlo como un dispositivo para visualizar el mapa de sectores. 38

7 Empezar a jugar

Menú del título

Elige una de las siguientes opciones en el menú del título:

Nueva partida	Empieza a jugar desde el principio.
Continuar	Retoma una partida que hayas guardado previamente.
Configuración	Configura diferentes ajustes. 26
Nintendo eShop	Accede a Nintendo eShop.

Wii U GamePad

Puedes mostrar la pantalla del juego en el Wii U GamePad desde el menú del título tocando la pantalla del GamePad durante unos segundos.

- Puedes intercambiar las imágenes que se muestran en las pantallas del televisor y del GamePad durante la partida tocando en la pantalla del GamePad.

Nueva partida

Configura los ajustes del juego, crea tu avatar y empieza a jugar.

◆ Podrás configurar determinados ajustes y modificar el aspecto de tu avatar a medida que avances en el juego.

Submenú de creación de personajes

Guardar y cargar	Guarda el aspecto actual de tu avatar o carga otro que hayas guardado anteriormente. ◆ Puedes guardar hasta cinco aspectos de avatares diferentes.
Ver personaje	Visualiza el avatar que estás creando desde diferentes ángulos.

Introducir nombre

Poco después de empezar el juego, se te pedirá que introduzcas un nombre para tu avatar tocando la pantalla del GamePad. Ten en cuenta que muchos otros jugadores podrán ver este nombre a través de internet.

◆ Una vez que le hayas puesto un nombre a tu avatar, no podrás cambiarlo.

8 Guardar y borrar datos

Guardar la partida

Puedes guardar tu progreso en cualquier momento, excepto durante los combates o los eventos. Pulsa ⊕ para acceder al menú principal 21 y selecciona "Guardar".

◆ Cada usuario registrado en la consola Wii U puede crear un archivo de datos de guardado.

Guardar después de los eventos

Después de completar ciertos eventos o misiones en línea 45, se te preguntará si quieres guardar tu progreso. Cuando esta opción aparezca, selecciona "Confirmar" para sobrescribir los datos que hayas guardado anteriormente.

Advertencia sobre la función de redes sociales

Cuando estés jugando en línea, otros jugadores podrán ver la siguiente información:

- Nombre de tu avatar 44
- Logros 41
- Informes de BLADE 42
- Clasificación 47

Borrar datos guardados

Para borrar los datos guardados, accede a la configuración de la consola desde el menú de

Wii U y, a continuación, selecciona "Gestión de datos".

Una vez borrados, los datos no se pueden recuperar. Asegúrate de comprobar los datos que tengas guardados antes de borrarlos.

9 Pantalla del terreno

Cuando estés explorando los extensos paisajes de Mira, te encontrarás con diversos tipos de indígenas y vistas impresionantes.

1 Nombre del lugar

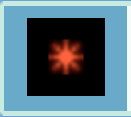
El nombre de la zona se muestra en la parte superior y el del área, en la parte inferior. 10

2 Clima 21

3 Hora actual en el juego

4 Minimapa

Muestra lo que se encuentra cerca de ti mediante los siguientes iconos:

	Tu ubicación actual y la dirección en la que te estás moviendo
	Tu destino actual
	Enemigo
	Punto de acceso al terreno (por ejemplo, botines) 10
	Zona de descanso 10

5 Nivel del enemigo y nivel de peligrosidad

11

10 Explorar Mira

Tipos de lugares

Cuando descubras un nuevo lugar, puede que recibas una recompensa en función del tipo de lugar que sea.

Zona	Una extensión amplia que contiene puntos de referencia y áreas. ◆ No recibirás ninguna recompensa al descubrir zonas nuevas.
Punto de referencia	Un lugar simbólico. Cuando descubras uno, recibirás experiencia 18 y puntos de batalla 23 .
Área	Una extensión más pequeña dentro de una zona. Recibirás puntos de experiencia al descubrir una.
Áreas inexploradas y paisajes espectaculares	Estos lugares pueden estar escondidos y ser de difícil acceso. Al descubrir uno de ellos, recibirás una gran recompensa en forma de puntos de experiencia.
Campamento base	Recibirás puntos de batalla al descubrir un campamento base.

Plataforma FrontierNav 27	Cuando descubras una, recibirás experiencia y puntos de batalla.

A medida que avances en el juego, podrás viajar de forma instantánea entre puntos de referencia y plataformas FrontierNav. 29

Botines

Si encuentras un botín sobre el terreno, acércate a él y pulsa Ⓐ para comprobar si puedes abrirlo. En caso afirmativo, pulsa Ⓐ varias veces para abrirlo y recibir recompensas, las cuales pueden ser objetos, dinero del juego, puntos de experiencia o puntos de batalla.

- Algunos botines requerirán que poseas las competencias correspondientes 21 para abrirlos y conseguir lo que guardan en su interior.

Coleccionables

Puedes encontrar materiales y recursos locales esparcidos por todo el terreno. Acércate a ellos para recogerlos y añádelos a la Colecciopedia 26 para recibir recompensas. Algunos de estos objetos son necesarios para completar misiones. 31

Zona de descanso

Puedes descansar y adelantar el tiempo del juego examinando bancos rojos, así como tiendas o tráileres BLADE.

Día y noche

El riesgo de encontrarse con indígenas peligrosos aumenta por la noche. Los habitantes de NLA 30 también hacen cosas diferentes dependiendo de la hora del día.

11 Los indígenas

Los indígenas son las criaturas que pueblan Mira. Cuando te encuentres uno nuevo, ¡acércate con cuidado! Sus niveles de dificultad y comportamiento varían según sus tipos. Puede que algunos sean dóciles, pero ¡otros te atacarán nada más verte!

Nivel y dificultad de los indígenas

El color del nombre de un indígena indica su nivel de dificultad, y se basa en la diferencia de nivel entre tu avatar y el indígena. Esta escala comienza con el gris, que indica la menor dificultad, y continúa en el siguiente orden:

■ (fácil) > ■ > ■ > ■ > ■ > ■ (extremadamente peligroso)

Tipos de detección

Los indígenas responderán de diferente forma a tu presencia en función de su tipo. Algunos te atacarán tan pronto te vean o te oigan, mientras que otros se mueven en grupos y solo se enfrentarán a ti si atacas tú primero a uno de ellos. La siguiente tabla muestra los iconos con los que puedes identificar a los diferentes tipos de indígenas:

(Sin icono) Tipo no agresivo	Estos indígenas no te atacarán a menos que lo hagas tú primero.
Con agudeza visual	Estos indígenas te atacarán cuando aparezcas en su campo de visión.
Con agudeza auditiva	Estos indígenas te oirán si pasas muy cerca de ellos y te atacarán.

Fijar a un enemigo como objetivo

Pulsa R para fijar como objetivo al enemigo más cercano. Selecciona o un arte para atacar.

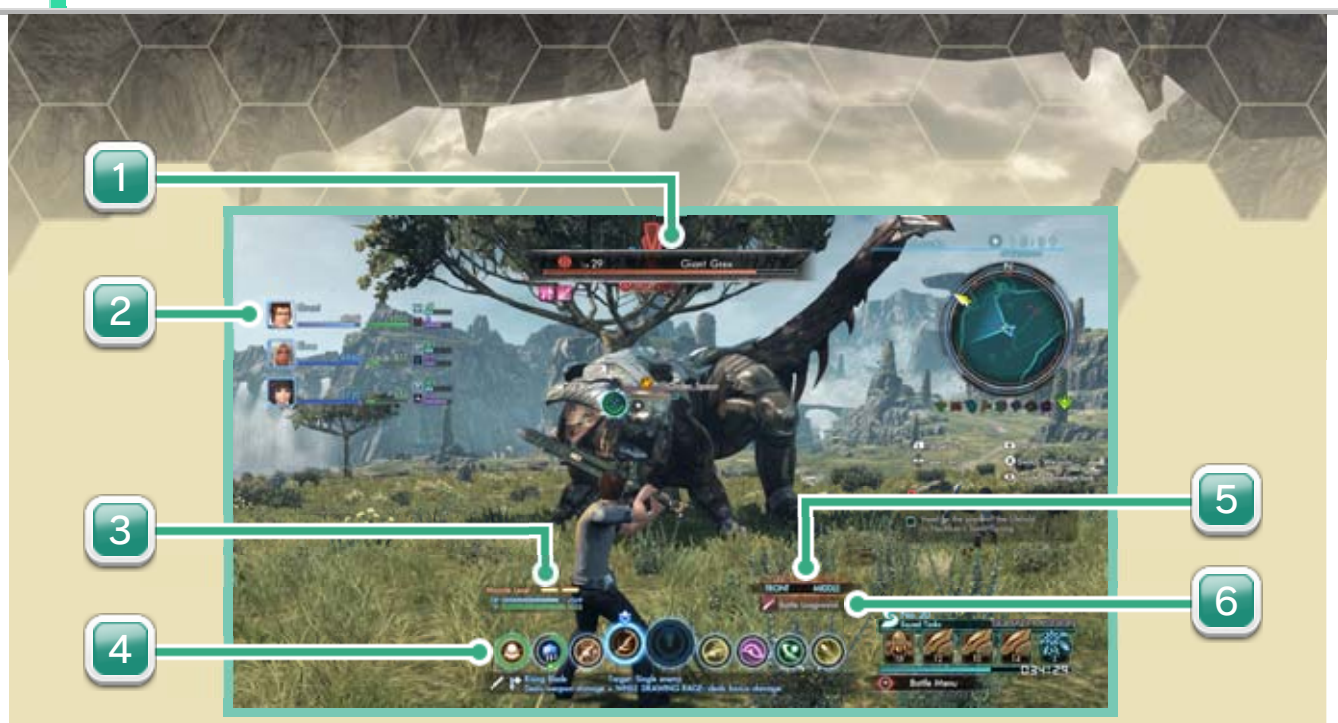
Los magnos: una amenaza para la humanidad

Los magnos son poderosos indígenas de excepcional destreza. Si consigues derrotar a uno, recibirás valiosos objetos como recompensa.

Corona de los magnos

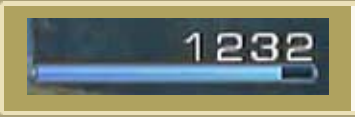
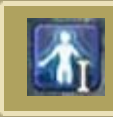
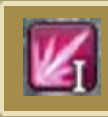
El número de jugadores derrotados por los magnos se registra constantemente. Dependiendo del número de jugadores a los que hayan vencido, los magnos tendrán una corona de oro, de plata o de cobre.

12 Pantalla del combate



1 Tipo de detección, nivel, nombre y PV del enemigo

2 Información del personaje y del equipo

	PV (puntos de vida)
	PT (puntos de tensión) 16
	Nivel 18
	Rango de clase 18
	Refuerzos 19
	Debilidades 20

3 Nivel de moral

Indica la solidaridad de tu equipo y lo bien que trabajan los personajes juntos. 15

4 Lista de artes

Son las artes (destrezas de combate) que tienes equipadas actualmente 14 . Desplázate por la lista con ✣ y pulsa Ⓐ para usar el arte que hayas seleccionado.

5 Posición del ataque

Muestra tu posición con respecto al enemigo. Atacar a enemigos o usar determinadas artes desde diferentes ángulos te dará cierta ventaja.
16

Posiciones de ataque

Puedes atacar a tus enemigos por delante, por detrás o por los lados.

Altura relativa

El indicador mostrará la altura a la que te sitúes con respecto a la posición del enemigo.

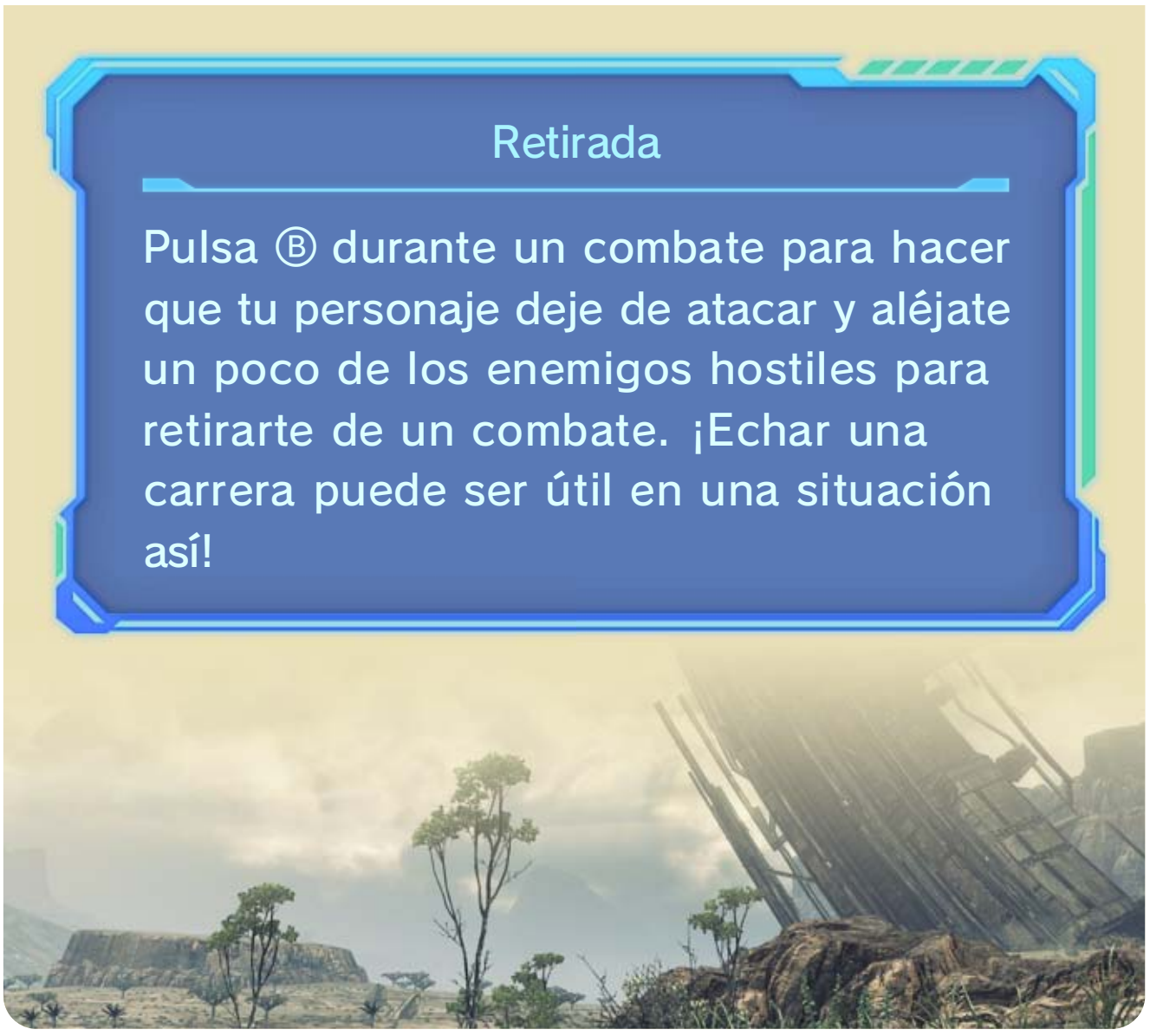
6 Arma que el avatar lleva equipada

Menú de combate

Pulsa ⊕ durante un combate o mientras tengas fijado a un enemigo como objetivo para abrir el menú de combate.

- Pulsa ⊕ para cerrar el menú de combate o Ⓧ para navegar por los siguientes submenús.

Dar órdenes	Ordena a los miembros de tu equipo que sigan unas tácticas determinadas. ◆ Pulsa ZL o ZR para elegir el miembro del equipo al que le quieres dar la orden.
Objetos	Utiliza objetos consumibles. Estos objetos se pueden obtener como recompensas de la brigada. 47
Huida	Te envía al punto de referencia más cercano tras una cuenta atrás de 15 segundos.


Retirada
Pulsa Ⓑ durante un combate para hacer que tu personaje deje de atacar y aléjate un poco de los enemigos hostiles para retirarte de un combate. ¡Echar una carrera puede ser útil en una situación así!

13 Acerca de los combates

Tu equipo puede estar formado por un máximo de cuatro personajes. Por defecto, los miembros del equipo lucharán como consideren oportuno, utilizando sus artes y habilidades dependiendo de cada situación.

Atacar

Tras iniciar un combate, tu personaje atacará de forma automática en intervalos de tiempo regulares. El tiempo transcurrido entre un ataque y otro vendrá determinado por el arma que lleve equipada. Si usas artes y habilidades, aumentará tu rendimiento en los combates.

Cambiar de arma

Cada personaje dispone de dos tipos de armas. Pulsa Ⓧ para cambiar entre ellas.

Arma de combate cuerpo a cuerpo	Poderosa, pero solo sirve para atacar a corta distancia.
Arma de fuego	Ataca con varios golpes a distancia.

Tú y tus PV

Durante un combate, podrás recuperar tus PV principalmente a través de las voces del alma 15 . Ciertas artes también pueden restaurar PV.

Incapacitación

Cuando los PV de un personaje lleguen a cero, este quedará incapacitado y no podrá seguir luchando. Si tu avatar queda incapacitado, puedes teletransportarlo inmediatamente al lugar emblemático más cercano o esperar 30 segundos para ser teletransportado.

- Es posible reanimar a miembros del equipo incapacitados en ciertas condiciones. 16

Volver [Return]	Pulsa Ⓐ para terminar el combate inmediatamente y teletransportarte a un lugar emblemático.
Esperar	Aunque tu avatar esté incapacitado, si los demás miembros de tu equipo consiguen derrotar en 30 segundos a todos los enemigos que estén luchando, serás reanimado y ganarás el combate.

Después de un combate

Una vez todos los enemigos hayan sido derrotados, todos los miembros incapacitados del equipo serán reanimados automáticamente y empezarán a recuperar sus PV.

14 Artes

Cada personaje aprenderá nuevas habilidades especiales conocidas como artes a medida que aumente su nivel. Para usar un arte, selecciónala con ✣ y, a continuación, pulsa Ⓐ.

Poderes especiales

Algunas artes incluyen poderes especiales adicionales cuando se ejecutan en ciertas condiciones, como la posición del personaje o la sincronización.

- Si un arte tiene un poder especial, este aparecerá detallado en su descripción.

Por ejemplo, un poder especial puede aumentar el daño causado por un arte si se ejecuta desde un lado o añadir una debilidad 20 al efecto original del arte.

Tiempo de espera

Las artes requieren un tiempo de espera después de cada uso. Una vez termina el tiempo de espera, el icono se iluminará para indicar que es posible volver a usarla.

◆ El tiempo de espera varía según el arte.

Tiempo de espera secundario

Cuando finalice el tiempo de espera inicial y vuelva a ser posible usar el arte, una luz verde comenzará a rodear el icono. Si esperas a que la luz verde esté completamente cargada antes de volver a usar esa arte, se le añadirán más efectos, como por ejemplo un aumento del daño infligido.

◆ Consulta el apartado sobre las artes 23 para obtener más información acerca de las mismas.

Artes y armas

Todas las artes se ejecutan con un arma de combate cuerpo a cuerpo o con un arma de fuego. El tiempo de espera para todas las artes avanzará al atacar con cualquiera de los dos tipos de armas, pero los tiempos de espera secundarios solo avanzarán cuando se use el tipo de arma correspondiente.

15 Voces del alma y SOUL CHALLENGE

Cuando se den ciertas condiciones, los miembros de tu equipo y tú os animaréis durante los combates. Si una voz del alma tiene éxito, tendrá varios efectos positivos además de recuperar los PV.

◆ Consulta el apartado sobre las voces del alma 24 para obtener más información acerca de cómo funcionan.

Voz del alma

Puedes elegir usar un arte como respuesta a la voz del alma de uno de los miembros de tu equipo. El arte que uses como respuesta debe corresponderse con el color del texto de la voz del alma que aparezca en pantalla. Usa un arte con un icono del color correspondiente para obtener un efecto adicional. En la siguiente tabla, la columna de la izquierda muestra los colores del texto, y la de la derecha, el tipo de arte correspondiente.

Naranja	Artes cuerpo a cuerpo
Amarillo	Artes a distancia
Morado	Artes de debilidad
Verde	Artes de apoyo (refuerzo/recuperación)
Azul	Artes de aura
Blanco	Turbo 17

Efectos adicionales

- Todos los personajes que hayan contribuido al éxito de la voz del alma recuperan sus PV.
- Aumenta la afinidad 31 con el miembro del equipo que haya emitido la voz del alma.

SOUL CHALLENGE

En ciertas condiciones, el indicador del SOUL CHALLENGE aparecerá en pantalla después de usar un arte. Pulsa Ⓑ cuando el círculo naranja que se va reduciendo se traslape con el círculo blanco o se introduzca en él para completar el reto y ganar efectos adicionales. No pasará mucho tiempo hasta que el círculo naranja desaparezca y el reto fracase, ¡así que actúa rápidamente!

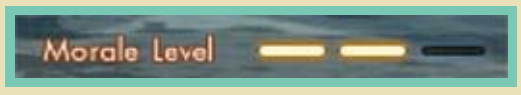
Al realizar correctamente un SOUL CHALLENGE...

- Tu personaje activará una voz del alma.
- Todos los miembros del equipo recuperarán sus PV y se beneficiarán de efectos adicionales.
- El nivel de moral del equipo aumentará.

Sincronización perfecta

Pulsa Ⓑ cuando el círculo naranja traslape el círculo blanco para conseguir una sincronización perfecta y obtener PT.

Nivel de moral



Realizar con éxito un SOUL CHALLENGE aumenta en uno el nivel de moral del equipo. A medida que aumente el nivel de moral [Morale Level], los miembros del equipo darán voces del alma más a menudo y la cantidad de PT adicionales ganados al completar un SOUL CHALLENGE aumentarán.

16 Tácticas de combate

Los siguientes consejos te darán ventaja sobre tus enemigos.

Atacar desde ángulos muertos

Atacar a enemigos desde atrás, arriba o abajo mejora la precisión y la probabilidad de asestar golpes críticos.

Derribar a tus enemigos

Puedes derribar a un enemigo usando determinadas artes. Los enemigos a los que se les infiera derribo no podrán esquivar tus golpes y recibirán más daño.

Cómo derribar

❶ Usa un arte que cause tambaleo a los enemigos.

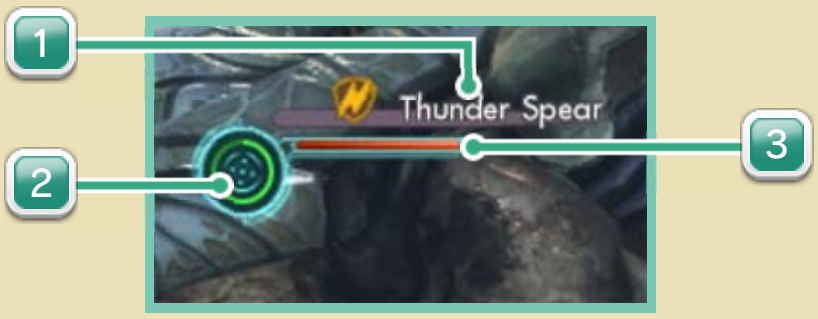
❷ Usa un arte que cause derribo a los enemigos.

◆ Con algunos enemigos puede ser necesario usar un arte de tambaleo y otra de derribo para que el derribo se produzca.

Destruir sectores de enemigos

Destruye partes del cuerpo de un enemigo, como las piernas o la cola, reduciendo los PV de ese sector a cero. Al destruir los sectores, conseguirás que los ataques con esas partes del cuerpo dejen de tener efecto. El daño causado por tus ataques aumentará y las resistencias del enemigo (de cualquier tipo) disminuirán por cada sector destruido.

◆ Hay ciertos materiales 26 que solo se pueden obtener al destruir sectores de enemigos.



1 Ataque del enemigo y su tipo

2 PV del sector

3 PV del enemigo

Bloqueo del sector

Aproxímate al sector que quieras atacar y pulsa R para fijar el objetivo.

Aumentar la tensión

Los puntos de tensión (PT) aumentan con cada ataque automático. Una vez hayas conseguido cierta cantidad de PT, podrás realizar acciones especiales.

1000 PT

Arte de tensión	Te permite utilizar un arte potente que consume PT.

3000 PT

Reanimar	Te permite reanimar a un personaje incapacitado. Acércate a un personaje incapacitado y pulsa Ⓐ para reanimarlo.
Turbo	Mejora todas tus destrezas de combate durante un tiempo limitado. 17

◆ Conservas todos tus PT después de cada combate, pero los perderás si quedas incapacitado.

Si quedas incapacitado, los miembros de tu equipo intentarán reanimarte si alguno de ellos tiene 3000 PT.

17 Turbo

Cuando hayas acumulado 3000 PT, selecciona en la lista de artes para utilizar los PT en la potente destreza "turbo". El turbo mejora tus destrezas de combate durante un tiempo limitado.

◆ Estará disponible a partir de cierto punto en el juego.

1 Contador del turbo

Este contador aparecerá al usar artes mientras tengas el turbo activado. Cambia de color dependiendo de la última arte que hayas usado.

2 Tiempo del turbo

El medidor va bajando con el tiempo y cuando este se agota, el turbo se desactiva.

Tiempo de espera terciario

Durante el turbo, la velocidad del tiempo de espera aumenta y los tiempos de espera terciarios están disponibles.
Los tiempos de espera terciarios mejoran aún más la potencia de tus artes.

◆ Independientemente de las armas que se usen durante el turbo, todas las artes tendrán un tiempo de espera terciario.

Usar el turbo de manera eficaz

Contador del turbo

Cada golpe que se aseste con un arte durante el turbo hará que aumente el contador del turbo. Los puntos adicionales que se obtengan gracias al contador del turbo harán que aumente el nivel máximo del contador.

◆ Algunas artes, como las de apoyo, debilidad o aura, no hacen que suba el contador.

Prolongar el turbo	Prolonga el turbo durante unos segundos.
PT adicionales	Aumenta la cantidad de PT que se acumulan con cada ataque.
Daño [Damage]	Aumenta el daño infligido por los ataques.
Tiempo de espera [Cooldown]	Reduce el tiempo de espera.
Resistencia [Resistance]	Disminuye las resistencias de los enemigos a todo tipo de ataques.

Características del contador del turbo

- El contador del turbo no aumentará si los ataques a distancia y cuerpo a cuerpo se utilizan de forma consecutiva.
- Por lo tanto, utiliza otros tipos de artes (debilidad, apoyo o aura) para cambiar el color del contador y que empiece a funcionar de nuevo.

Combo de color

El color del contador del turbo cambia en función del tipo de arte que se utilice. Usar los colores en diferente orden (por ejemplo, pasar de verde a amarillo) resultará en efectos diferentes.

◆ Estos combos solo son efectivos si las artes se usan durante el turbo.

Bonus doble de contador del turbo	Duplica el aumento del contador del turbo al usar artes.
Aumento del daño a sectores	Aumenta el daño infligido a los sectores de los enemigos.
Recuperación de PV	El personaje que haya activado el combo de color recupera algunos PV.
Aumento del tiempo de efecto de la debilidad	Las debilidades 20 causadas a los enemigos duran un 25% más.
Bonus de EXP personal	Aumenta la cantidad de EXP personal ganada. 18
Bonus de EXP de clase	Aumenta la cantidad de EXP de clase ganada. 18

Cadena de equipo

Los miembros de tu equipo activarán el turbo cuando sus PT lleguen a 3000. Si varios miembros del equipo activan el turbo al mismo tiempo, se activarán poderes especiales.

2 miembros	Las voces del alma tendrán lugar con mayor frecuencia.
3 miembros	Gana 50 PT adicionales por golpe cuando uses un arte.
4 miembros	Otorga a todos los miembros del equipo el refuerzo superarmadura, que reduce todo el daño recibido en un 50%. ◆ Mientras la superarmadura esté activa, los efectos de debilidad, como tambaleo, derribo, revés, lanzamiento y vacilación, no os afectarán ni a ti ni a los miembros de tu equipo.

Prolongar el turbo

Puedes prolongar el efecto del turbo si acumulas 3000 PT antes de que el efecto se termine e iniciarlo una vez más.

Cuando el turbo finaliza...

Todo el daño recibido durante el turbo se mostrará una vez haya terminado el tiempo del turbo. Cuando eso ocurra, se mostrarán los siguientes datos:

Total	Todo el daño que haya recibido el personaje que inició el turbo.
Total del equipo	Todo el daño que hayan recibido todos los miembros del equipo mientras el turbo estaba activado.

Tipos de experiencia (EXP)

Ganarás EXP tanto personal como de clase por derrotar a enemigos.

- Cuanto más complicados sean los enemigos, más experiencia recibirás. Así que, si quieres hacerte más fuerte, ¡enfréntate a los enemigos más temibles! (Asimismo, los enemigos que sean más débiles que tú te otorgarán menos EXP).

EXP personal

Aumenta el nivel personal del personaje y mejora sus distintas estadísticas de base.

EXP de clase

Aumenta el rango de clase que tenga el personaje. Dependiendo del rango, puedes obtener nuevas artes o habilidades. 23

EXP

También puedes ganar EXP personal al descubrir nuevos lugares, como áreas o lugares emblemáticos. La cantidad de EXP que ganes se mostrará en pantalla.

Estipendios de combate

Después de un combate pueden aparecer premios. Podrás elegir entre las siguientes opciones:

Recoger todo	Quédate con todos los objetos.
Seleccionar objetos	Quédate solo con los objetos que escojas.
Vender todo	Vende todos los objetos.
Transacción de objetos	Vende objetos a otros jugadores de tu patrulla. 41 ◆ Esta opción estará disponible cuando hayas avanzado en el juego.

19 Artes de refuerzo

Los refuerzos otorgan efectos positivos a los personajes durante un tiempo limitado, como por ejemplo un aumento de las estadísticas 22 . Estos efectos positivos pueden anularse con debilidades que tengan el efecto contrario.

- Los refuerzos con niveles superiores tienen efectos más fuertes y suelen durar más que aquellos con niveles más bajos.

Aumento de la precisión cuerpo a cuerpo	Aumenta la precisión de los ataques cuerpo a cuerpo.
Aumento de la precisión a distancia	Aumenta la precisión de los ataques a distancia.
Aumento de la evasión	Aumenta la probabilidad de que un personaje esquive ataques de los enemigos.
Aumento de la potencia del cuerpo a cuerpo	Aumenta el daño causado por los ataques cuerpo a cuerpo.
Aumento de la potencia a distancia	Aumenta el daño causado por los ataques a distancia.
Aumento del potencial	Aumenta la cantidad de PV que se recuperan gracias a las voces del alma y las artes y aumenta el daño infligido por las artes de tensión. 16
Aumento de la resistencia física	Disminuye el daño físico que sufre el personaje.
Aumento de la resistencia a los rayos	Disminuye el daño causado por rayos que sufre el personaje.
Aumento de la resistencia al éter	Disminuye el daño causado por éter que sufre el personaje.

Aumento de la resistencia térmica	Disminuye el daño térmico que sufre el personaje.

Aumento de la resistencia eléctrica	Disminuye el daño eléctrico que sufre el personaje.
Aumento de la resistencia Gravitatoria	Disminuye el daño gravitatorio que sufre el personaje.
Barrera	Rodea al personaje con una barrera que absorbe parte del daño.
Supercarga	Duplica el daño que causará el próximo ataque del personaje.
Distracción	El personaje esquiva cierto número de ataques del enemigo.
Aumento de la potencia crítica	Duplica el daño causado por los golpes críticos del personaje.
Letargo del efecto	Los efectos de refuerzo duran más.
Defensa	Disminuye en gran medida el daño que el personaje puede soportar.
Aura	Se activa un aura. ◆ El efecto del aura varía dependiendo del arte.
Invencible	El personaje se vuelve invencible durante un tiempo limitado.

Inmunidad climatológica	El personaje se vuelve inmune a los efectos del clima. 21
Inmunidad al terreno	El personaje se vuelve inmune a los daños del terreno.

Refuerzos del clima y de sondas de lucha

También puedes ganar efectos positivos gracias al clima o colocando sondas de lucha. 33

- Puedes consultar estos efectos desde el menú principal. 21

Aumento de la resistencia de todos los tipos	Disminuye todo el daño que sufre el personaje.
Aumento de la probabilidad crítica	Aumenta la probabilidad de que un personaje aseste un golpe crítico.
Aumento de los ataques con éter	Aumenta el daño causado por los ataques con éter.
Aumento de los ataques térmicos	Aumenta el daño causado por los ataques térmicos.
Aumento de los ataques eléctricos	Aumenta el daño causado por los ataques eléctricos.
Aumento de los ataques gravitatorios	Aumenta el daño causado por los ataques gravitatorios.
Disminución de la resistencia	Reduce la resistencia del enemigo a las debilidades 20 y aumenta la probabilidad de causar tambaleo y derribo.
Recuperación de combustible de los Skells	Recupera constantemente el combustible del Skell. 36

Aceleración de la recuperación de combustible de los Skells	Aumenta el ritmo de recuperación de combustible de los Skells que no estén en uso.

20 Artes de debilidad

Las debilidades tienen varios efectos negativos. Para recuperarte de una debilidad, puedes usar el arte de recuperación correspondiente, usar un refuerzo que tenga el efecto opuesto o simplemente esperar cierto tiempo a que se anule su efecto por sí solo.

- Las debilidades de niveles superiores tienen efectos más fuertes y suelen durar más que aquellas de niveles más bajos.

Debilidades de movilidad

Estas debilidades obligan a un personaje a moverse o afectan de alguna forma a su capacidad para moverse. El personaje afectado no será capaz de moverse hasta que la debilidad se anule o desaparezca por sí sola.

Tambaleo	Hace que el personaje pierda el equilibrio y se vuelva más vulnerable a sufrir derribo o yugo.
Derribo	El personaje es derribado y queda expuesto a más ataques.
Revés	El personaje es empujado a cierta distancia.
Lanzamiento	El personaje sale despedido por los aires.
Vacilación	El personaje vacila y es incapaz de actuar durante un periodo de tiempo determinado.
Aturdimiento	El personaje se desmaya.
Coma	El personaje se queda dormido, pero se despertará cuando lo empiecen a atacar.
Yugo	El personaje queda inmovilizado por un Skell enemigo. 36

Debilidades de estado

Estas debilidades afectan al estado de los personajes o enemigos.

Control	Se hace con el control de un enemigo y lo convierte en un aliado.
Distracción	Llama la atención del enemigo fijado como objetivo.
Bruma	Reduce la precisión, la evasión y el daño causado por armas de fuego.
Virus	El personaje afectado no podrá usar armas de fuego.
Fatiga	Disminuye el daño causado por ataques cuerpo a cuerpo.
Artes de Lentitud	Disminuye la velocidad del tiempo de espera de las artes.
Bomba de relojería	Causa mucho daño tras cierto tiempo.
Debilidad resistencia	Disminuye la resistencia a todo tipo de ataques.
Disminución de la recuperación de PV	Reduce los PV recuperados por voces del alma y artes.
Disminución de los PT máximos	Reduce el número máximo de PT. 16

Fuego	Causa daño térmico en intervalos regulares.
Descarga	Causa daño eléctrico en intervalos regulares.
Disminución de la resistencia física	Aumenta el daño físico recibido.
Disminución de la resistencia a los rayos	Aumenta el daño causado por rayos recibido.
Disminución de la resistencia al éter	Aumenta el daño causado por éter recibido.
Disminución de la resistencia térmica	Aumenta el daño térmico recibido.
Disminución de la resistencia eléctrica	Aumenta el daño eléctrico recibido.
Disminución de la resistencia gravitatoria	Aumenta el daño gravitatorio recibido.

Resistencias a las debilidades

Algunos enemigos tienen resistencia a ciertos efectos de debilidad. Cuando una debilidad no afecte a un enemigo, se mostrarán los siguientes mensajes:

Resistente	El enemigo es parcialmente resistente a la debilidad y ha evitado su efecto esta vez.
Inmune	El enemigo es inmune a la debilidad y ha evitado el efecto.

Debilidades ante el clima

Estas debilidades se inferirán bajo ciertas condiciones climatológicas.

◆ Puedes consultar qué debilidades están afectando a tus personajes en el menú principal. 21

Disminución de la precisión cuerpo a cuerpo	Reduce la precisión de los ataques cuerpo a cuerpo.
Disminución de la precisión a distancia	Reduce la precisión de los ataques a distancia.
Disminución de la potencia del cuerpo a cuerpo	Reduce el daño causado por los ataques cuerpo a cuerpo.
Disminución de la potencia a distancia	Reduce el daño causado por los ataques a distancia.
Disminución del potencial	Reduce los PV recuperados por voces del alma y artes, así como el daño causado por las artes de tensión. 16
Disminución de la probabilidad crítica	Reduce la probabilidad de que un personaje aseste un golpe crítico.
Disminución de los ataques por rayos	Reduce el daño causado por los ataques por rayos.

Daño de clima: calor	Inflige daño térmico en intervalos regulares.
Daño de clima: relámpagos	Inflige daño eléctrico en intervalos regulares.

21 Acceder al menú principal

Pulsa ⊕ para acceder al menú principal.

◆ Algunas opciones del menú no estarán disponibles hasta que avances en el juego.

Información general

Efectos del clima [Weather Effects]

Refuerzos y debilidades ocasionados por el clima.

Niv. [Nv.]

Nivel actual. También muestra tu experiencia actual y la que te falta para alcanzar el siguiente nivel.

◆ El nivel máximo es 60.

Rango [Rank]

Nivel de clase actual. También muestra tu experiencia de clase y la que te falta para alcanzar el siguiente nivel.

◆ El rango de clase máximo es 10. Puedes cambiar la clase de tu avatar. 23

Niveles de competencia [Field Skill Levels]

El nivel de cada una de tus competencias. Necesitas competencias de un tipo y nivel específicos para poder abrir ciertos botines.

- Cada vez que tu nivel BLADE 27 aumenta, puedes elegir para qué competencia quieres que aumente el nivel.

	Mecánica
	Biológica
	Arqueológica

Compañeros de viaje [Traveling Companions]

Compañeros que viajan con el equipo de manera temporal.

Objetos del menú después de unirse a BLADE

Efectos de sonda de lucha [Battle Probe Effects]

Refuerzos obtenidos al colocar sondas de lucha. 33

Brigada [Division]

La brigada 28 a la que perteneces.

Nivel BLADE [BLADE Lv.]

Tu nivel BLADE actual 27 . También puedes ver tus puntos de brigada y los que te faltan para alcanzar el siguiente nivel.

Miranio [Miranium]

La cantidad de miranio 33 que tienes y cuánto puedes almacenar.

Vales de recompensa [Reward Tickets]

El número de vales de recompensa 43 que tienes y cuántos puedes almacenar.

- El número máximo de vales que puedes acumular al mismo tiempo aumentará a medida que suba tu nivel BLADE.

22 Equipo (estado, equipo y equipo de Skell)

Estado

Aquí puedes ver las estadísticas de los personajes.

Ejemplos de estadísticas

Total ataque a distancia [Total Ranged Attack]	La suma total del poder de ataque a distancia de un personaje y el poder de ataque de su arma de fuego.
Total ataque cuerpo a cuerpo [Total Melee Attack]	La suma total del poder de ataque cuerpo a cuerpo de un personaje y el poder de ataque de su arma de combate cuerpo a cuerpo.
Potencial [Potential]	Afecta a la cantidad de PV que se recuperan gracias a las voces del alma y las artes, así como al daño infligido por las artes de tensión. 16
Saludo [Greeting]	El saludo que se muestra en tu perfil de BLADE. ◆ Puedes editar tu perfil seleccionando "Editar saludo" 26 en el menú "Redes sociales".

Equipo de campo

Te permite cambiar el equipo de los miembros de tu equipo, como sus armas o armaduras. Selecciona el elemento del equipo que quieras cambiar y, a continuación, el que quieras equipar.

◆ Pulsa ✣ para desplazarte rápidamente por la lista.

Ground Gear
Change Gear
Select an Equipment Slot
Proto Assault
Proto Knife
Prototype Headset
Prototype Shirt
Prototype Waistwear L
Prototype Waistwear R
Prototype Pants
Funds 13000

Arma

Los tipos de armas con las que tu personaje se puede equipar varían en función de su clase.

Potencia de ataque	La potencia del arma.
Niv.	El nivel personal de un personaje debe ser el necesario para poder equiparse con un arma.
Fabricante	El fabricante de armas 34 que ha desarrollado el arma.
Tiempo de espera	Los segundos que transcurren entre un ataque automático y otro.
Tipo	El tipo de daño que causa el arma.
Munición	El número de tiros por ataque.
Estabilidad	El rango de daño posible de un arma. Las armas con una estabilidad mayor actúan en mejores condiciones de manera más constante.
Aumento de PT	Los PT que genera el arma por cada ataque automático.
Mejoras	El número de veces que un arma se ha mejorado 34 y cuántas veces más se puede mejorar hasta alcanzar su nivel máximo.

Armadura

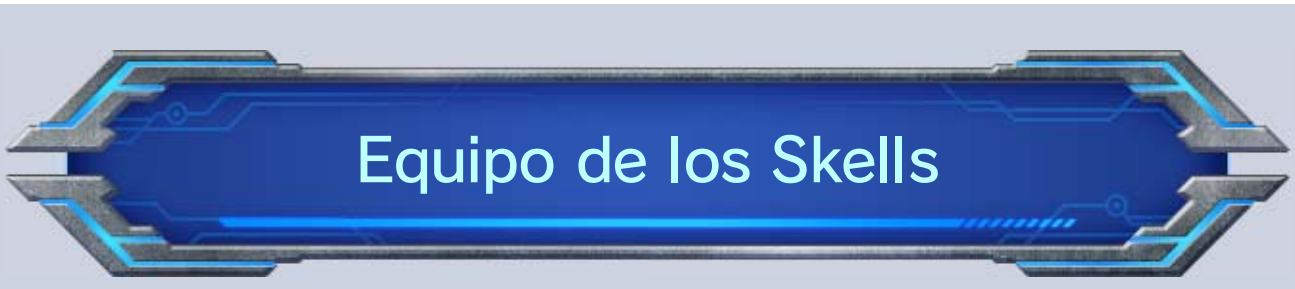
Hay cinco partes del cuerpo que se pueden equipar con armaduras. Algunas cubren más de una parte del cuerpo.

Submenú

Realizar mejora	Te permite llevar a cabo una mejora. 34 ◆ Esta opción solo está disponible si hay una ranura libre en el equipo.
Cambiar atuendo	Muestra u oculta el atuendo.
Equipar el equipo más fuerte	Te equipa automáticamente con el equipo más fuerte que tengas.
Quitar equipo	Quita el elemento del equipo que tengas seleccionado. ◆ Si quitas un arma, el personaje se equipará automáticamente con el arma que tenía en un principio.
Quitar todo el equipo	Quita todo el equipo y equipa al personaje con el arma que tenía en un principio.

Atuendo

Si te gustan las características de un elemento de la armadura pero no te gusta su aspecto, puedes seleccionar otro elemento de equipo como ropa. Esto conservará las características del equipo principal, pero su aspecto será el de la ropa.



Aquí puedes cambiar el equipo de tus Skells.

35

◆ Esta opción no estará disponible hasta que hayas obtenido un Skell.

Artes

Aquí puedes equiparte con artes y mejorarlas. Las artes que aprende un personaje varían en función de su clase, mientras que las artes con las que se puede equipar dependen del arma que lleve equipada.

Configuración de las artes

Selecciona un arte de la lista de artes y colócala en una ranura de la paleta de artes.

Remplazar y quitar artes

Puedes cambiar la ranura de la paleta de artes en la que se encuentra un arte si pulsas Ⓨ y la mueves hacia la izquierda o la derecha.

- Para quitar un arte, pulsa Ⓨ para seleccionarla y, a continuación, pulsa de nuevo el botón.

Mejorar artes

Para mejorar un arte, selecciónala en la lista de artes y pulsa Ⓧ. Puedes usar puntos de batalla para aumentar su potencia y reducir su tiempo de espera.

◆ Cada arte puede mejorarse un máximo de cuatro veces.

Puntos de batalla

Los puntos de batalla se usan para mejorar artes y habilidades. Puedes obtener puntos de batalla de las siguientes formas:

- Aumentando tu nivel o tu rango de clase
- Descubriendo campamentos base
- Recuperando tesoros de botines
- Añadiendo objetos a la Colecciopedia
  26
- Completando encargos de patrulla
  45

Habilidades

Las habilidades son destrezas pasivas que se activan automáticamente cuando un personaje se equipa con ellas. Puedes mejorarlas del mismo modo que las artes. Las habilidades adquiridas se pueden usar independientemente del tipo de arma que el personaje lleve equipada.

Clases

Cuando el rango de clase de tu avatar llegue a 10, se desbloquearán clases avanzadas. Puedes cambiar la clase de tu avatar en cualquier momento.

24 Equipo (voces del alma y miembros activos)

Voces del alma

Aquí puedes configurar las voces del alma de tu avatar. Puedes seleccionar tres opciones diferentes para activar cada voz del alma, cada una de ellas con un efecto distinto.

- Puedes ver las voces del alma de los otros miembros de tu equipo, pero no puedes modificarlas.

1 Estilo [Style]

El estilo de voz del alma del personaje (cuerpo a cuerpo, equilibrada, etc.).

2 Gráfico del radar

El balance de las voces del alma del personaje y los tipos de efectos positivos que suelen tener.

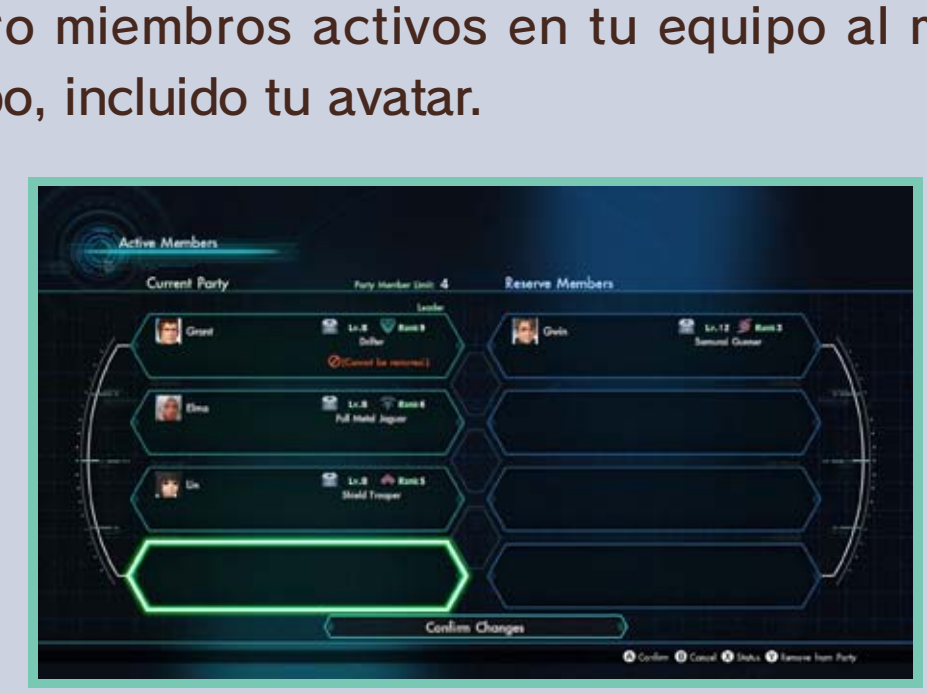
3 Condiciones que activan las voces del alma

4 Voces personalizadas

Hay cuatro voces del alma cuyas condiciones detonantes puedes personalizar.

Miembros activos

A medida que avances en el juego, se unirán nuevos personajes a tu equipo. Elige quién quieres que esté en él desde el menú "Miembros activos" [Active Members]. Puedes tener un máximo de cuatro miembros activos en tu equipo al mismo tiempo, incluido tu avatar.



Cambiar miembros del equipo

Mueve un personaje a la lista Equipo actual [Current Party] para incluirlo en tu equipo, o a la lista Miembros de reserva [Reserve Members] para quitarlo.

- Los personajes que quites de tu equipo regresarán a Nueva Los Ángeles. 30

Cambiar de líder

El personaje que se encuentre en la ranura del líder situada en la parte superior izquierda será el que controles. Mueve a un personaje a esta ranura para cambiar de líder.

Selecciona "Confirmar cambios" [Confirm Changes] en la parte inferior de la pantalla para fijar esta nueva disposición del equipo y volver al juego.

Volver al Skell

Esta opción te permite regresar a donde hayas dejado tu Skell y subirte a él.

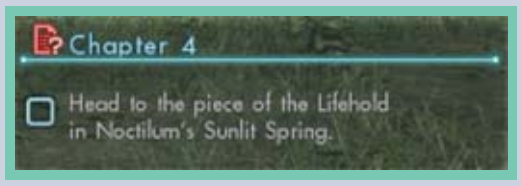
◆ Esta opción estará disponible cuando avances en el juego.

25 Misiones y afinigrama

Misiones

Las misiones (misiones principales, peticiones, etc.) 31 estarán disponibles a medida que avances en el juego. Desde este menú puedes consultar las descripciones y los requisitos de las misiones, así como fijar una misión como el objetivo de navegación.

Objetivo de navegación



El siguiente paso para alcanzar el objetivo de navegación seleccionado se mostrará en el lado derecho de la pantalla del terreno, y el siguiente destino se mostrará en el minimapa.

- Si el objetivo de la misión es recoger objetos que estén esparcidos por una zona amplia, el destino no se mostrará.

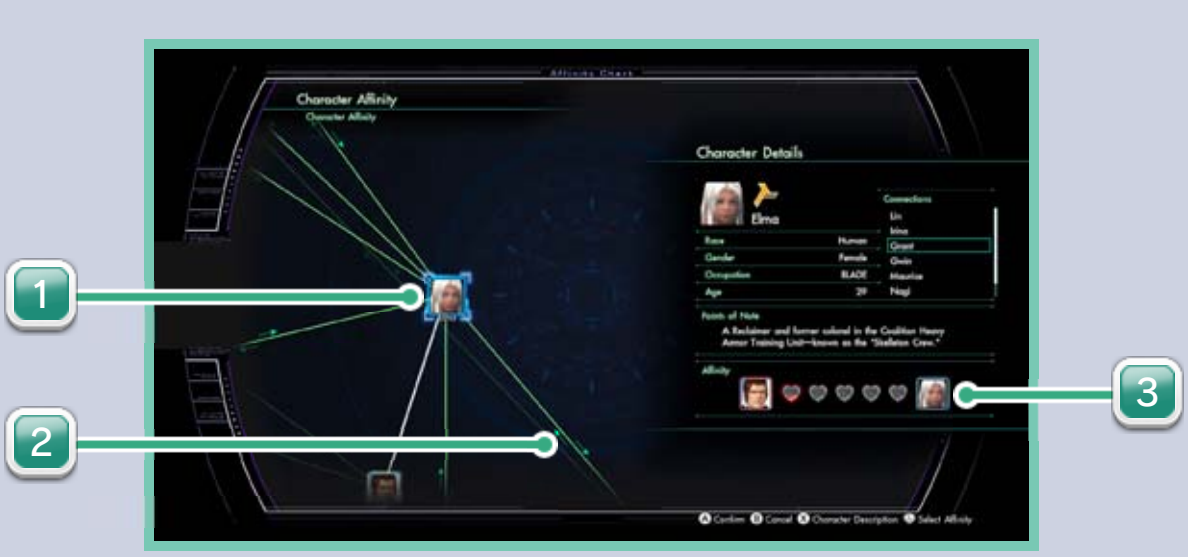
Afinigrama

El afinigrama muestra las relaciones entre los personajes y lo bien que se llevan entre ellos.

Afinidad con otros personajes	Aquí puedes ver las afinidades de los personajes que te encuentres a lo largo de la historia.
Afinidad con otros jugadores	Aquí se muestran las afinidades con los personajes que hayas conocido a través de la función redes sociales.

Acerca del afinigrama

Después de seleccionar el gráfico que quieras ver, mueve el cursor con Ⓛ para seleccionar la fotos de un personaje o una línea de afinidad y, a continuación, pulsa Ⓐ para ver la descripción de ese personaje y sus relaciones con otros.



1 Personaje

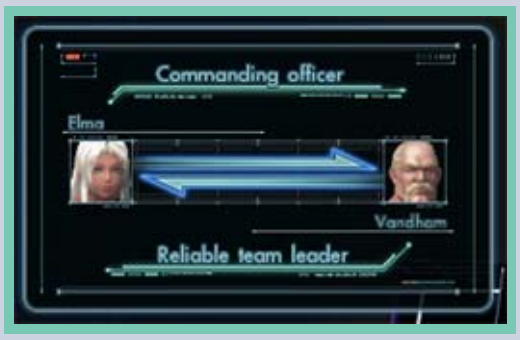
Si seleccionas esta opción, verás las relaciones del personaje y puntos destacables.

Relaciones

Al seleccionar un personaje, puedes comprobar su afinidad con los demás desplazándote por la lista de relaciones usando L o ✣.

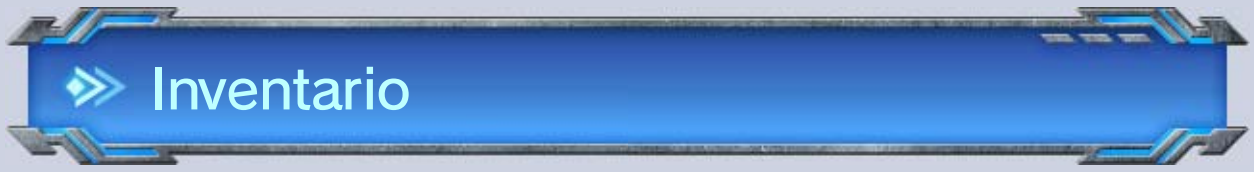
2 Línea de afinidad

Selecciona una para ver la relación entre los dos personajes a cada extremo de la línea.



3 Afinidad

Muestra la afinidad que tiene el personaje que selecciones con tu avatar. 31



Aquí puedes consultar la descripción y las estadísticas de un objeto o venderlo.

◆ Puedes llevar un máximo de 99 unidades de cada objeto. Si tienes 99 unidades de un objeto y coges una más, esta se venderá automáticamente.

En el inventario se incluyen las siguientes categorías:

Mejoras	Tus dispositivos de mejora actuales. 34
Materiales	Objetos que has obtenido de enemigos a los que has derrotado.
Recursos valiosos	Cristales raros y minerales. 33
Extremidades	Objetos que has obtenido al derrotar a Enemigos del mundo. 45
Sondas exploratorias	Una lista con las diferentes sondas que puedes colocar 33 . Cada sonda tendrá un efecto diferente.

Submenú

El submenú está disponible cuando seleccionas una categoría relacionada con los equipos (como las armas de fuego o de combate cuerpo a cuerpo). Tras seleccionar una categoría, pulsa Ⓧ para ver este menú. Desde aquí puedes eliminar o desactivar las mejoras del objeto que elijas.

Reconocimiento

El menú Reconocimiento 30 contiene información útil que has obtenido de los ciudadanos de Mira.

Logros

Un registro de tu progreso en el juego. Puedes desbloquear logros si cumples ciertas condiciones.

Clasificación de enemigos

Una lista de los enemigos con los que te hayas encontrado. Puedes consultar información diversa sobre ellos, como el lugar donde los encontraste o los objetos que obtuviste tras derrotarlos.

- Habrá una mayor cantidad de información disponible acerca de los enemigos que hayas derrotado en combate.

Colecciopedia

Una lista de los objetos coleccionables que has añadido. Al añadir un objeto a la Colecciopedia, este se consume y desaparece de tu inventario.

OK!	Tienes el objeto correspondiente. Pulsa Ⓐ para registrarlo en la Colecciopedia.
?	No tienes el objeto correspondiente.

Bonus de la Colecciopedia

Panel de la suerte	Recibirás puntos de batalla 23 cuando añadas un objeto a un panel marcado con ★.
Serie completa	Recibirás puntos de batalla y un proyector holográfico 32 cuando completes una serie (por ejemplo, la serie Vegetales de la categoría Primordia).
Categoría completa	Recibirás puntos de batalla cuando completes una categoría (por ejemplo, las series Vegetales para los cinco continentes).
Zona completa	Recibirás puntos de batalla y una sonda exploratoria cuando consigas todos los objetos de una región.

Redes sociales

Listas de jugadores	Puedes ver información acerca de otros jugadores que hayas conocido a través de la función redes sociales 41 . Los jugadores se organizan en las siguientes categorías: ・ Miembros de la patrulla ・ Amigos ・ Favoritos
Elección de patrulla	Cambia de patrulla o únete a una. 41
Clasificaciones	Consulta varias clasificaciones 47 relacionadas con la función redes sociales.
Editar saludo	Edita el mensaje de saludo que se mostrará cuando otros jugadores vean a tu personaje a través de la función redes sociales. ◆ Si tienes tu perfil oculto, solo se mostrará a ciertos jugadores, como aquellos con los que sueles jugar. 44

Guardar

Al seleccionar la opción "Guardar", se sobrescribirán los datos guardados con tu progreso actual.

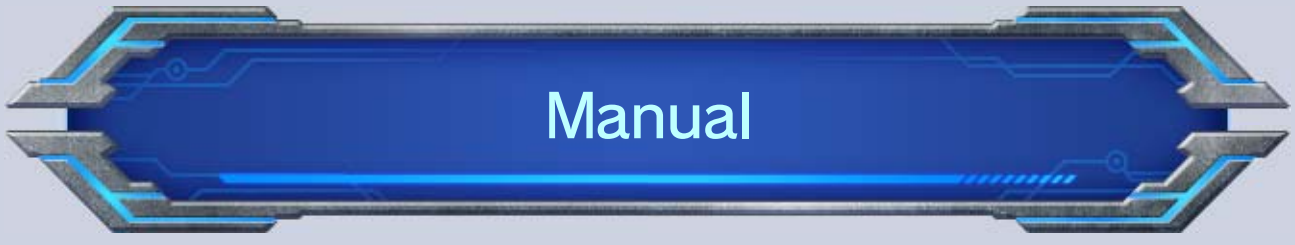
Configuración

Cambiar ajustes del juego

Configuración de la cámara	Configura varios ajustes de la cámara, como su velocidad o su altura.
Configuración de la consola	Cambia varios ajustes de la consola, como si quieres que la consola se apague después de cierto tiempo de inactividad.
Configuración de la visualización	Ajusta varios elementos de la interfaz de usuario, como los subtítulos o si quieres que el texto de la voz del alma aparezca en pantalla o no.
Configuración de las redes sociales	Configura varios ajustes de la función redes sociales, como si quieres ver los mensajes de otros jugadores o no.

Cambiar pantalla del GamePad

Si seleccionas esta opción, alternarás entre mostrar la pantalla del juego o el mapa en el GamePad.



Aquí puedes consultar el manual electrónico del juego.

27 Acerca de BLADE

Al principio de la historia, te unirás a una organización militar conocida como BLADE. Tu objetivo principal será estudiar y explorar el mundo mientras vas completando diferentes misiones.

El estudio del planeta Mira

Los cinco continentes de Mira se dividen en pequeños bloques llamados sectores. Para asegurarte de que exploras el máximo número de sectores posible, deberás hacer lo siguiente:

Localizar plataformas de sondas FrontierNav

Dirígete a los rayos de luz esparcidos por todo el mundo.

Instalar una sonda exploratoria

Cuando hayas llegado a un rayo de luz, deberás colocar una sonda exploratoria. Para hacerlo, acércate al rayo de luz y pulsa Ⓐ varias veces.

- Es necesario contar con la competencia correspondiente 21 para poder colocar la sonda en determinadas zonas.

Una sonda exploratoria revelará información acerca del sector y aumentará el porcentaje explorado. 39

Utilizar un telecomunicador

Una vez te unas a BLADE, podrás acceder rápidamente a las siguientes funciones del mapa de sectores 38 desde el GamePad.

- Consultar tu destino
- Viaje rápido 29
- Cambiar tipo de sonda 33

Nivel BLADE

Recibirás puntos de brigada trabajando como miembro de BLADE. Igual que con otros tipos de experiencia, tu nivel BLADE aumentará al contribuir a la organización y ganar puntos de brigada.

» Las actividades oficiales de los BLADE incluyen...

- Instalar sondas exploratorias
- Derrotar indígenas
- Completar misiones

◆ Los puntos de brigada que obtengas variarán en función de la actividad.

» Recompensas de nivel BLADE

Cuando tu nivel BLADE aumente, asegúrate de informar a Eleonora, que se encuentra enfrente del panel de encargos → 32 . Además de permitirte elegir la competencia cuyo nivel quieres que aumente, ¡también te dará bonus adicionales!

28 Unirse a una brigada

Después de unirte a BLADE, tendrás que elegir a cuál de las ocho brigadas te quieres unir. Cada una de ellas tiene una especialidad diferente, pero las actividades que puedes realizar en el juego no se verán limitadas por la brigada que escojas.

- Podrás cambiar de brigada más adelante, pero únicamente cuando estés jugando en línea. 47

Diferencias entre las brigadas

Actividades recomendadas

Cada brigada tiene ciertas actividades asociadas a ella. Ganarás más puntos de brigada cuando completes actividades relacionadas con tu brigada.

Redes sociales

La brigada que elijas afectará a lo siguiente:

Recompensas de la brigada	Los tipos de objetos consumibles que se entregan cada día. 47
Apoyo de la brigada	El tipo de apoyo que puedes ofrecer a otros jugadores. 44

Brigadas

A continuación se muestran las actividades recomendadas para cada brigada, así como los bonus de apoyo que otorgará cada una de ellas.

Pathfinder

Se especializan en la instalación de sondas exploratorias y en el descubrimiento de nuevos lugares.

Apoyo de PV

Se recuperan los PV con el tiempo.

Interceptor

Se especializan en derrotar a los indígenas y en completar misiones. 31

Maestría en armas de fuego

Aumenta el daño causado por armas de fuego.

Harrier

Se especializan en derrotar a indígenas y magnos.

Maestría en armas de combate cuerpo a cuerpo

Aumenta el daño causado por armas de combate cuerpo a cuerpo.

Reclaimer

Se especializan en recuperar botines y en instalar sondas exploratorias.

Sensor de objetos

Aumenta la probabilidad de conseguir objetos de enemigos.

Curator

Se especializan en conseguir coleccionables y en derrotar a los magnos.

Maestría en golpes críticos

Aumenta la probabilidad de asestar un golpe crítico.

Prospector

Se especializan en obtener recursos 33 y en descubrir nuevos lugares.

Apoyo de defensa

Se reduce el daño que recibes.

Outfitter

Se especializan en invertir miranio en fabricantes de armas y en ganar puntos de I+D. 34

Apoyo corporativo

Aumenta la cantidad de puntos de I+D que obtienes.

Mediator

Se especializan en completar misiones y en establecer buenas relaciones con los avatares de otros jugadores. 44

Apoyo de PT

Te permite acumular PT cuando estés atacando con artes.

29 Viaje rápido

Podrás efectuar viajes rápidos cuando te hayas unido a BLADE. A través del viaje rápido, puedes teletransportarte directamente a los siguientes lugares:

- Lugares emblemáticos que hayas descubierto
- Plataformas FrontierNav que tengan sondas exploratorias instaladas

El viaje rápido y tú

Puedes efectuar un viaje rápido seleccionando una zona del mapa de sectores. Los lugares hacia los que puedes efectuar un viaje rápido aparecen marcados con .

Cómo efectuar un viaje rápido

❶ Toca un sector en el Wii U GamePad.

❷ Toca Fast Travel FN Site 114.

◆ Los nombres de los lugares no se mostrarán cuando estés en el menú principal.

Mapas de Nueva Los Ángeles y del mundo

Toca en la pantalla del Wii U GamePad para ver tus mapas. Toca "Nueva Los Ángeles" o un continente para ver ese lugar desde más cerca.

Viajar entre continentes

Podrás efectuar un viaje rápido a un continente que hayas descubierto recientemente cuando descubras un lugar emblemático o instales una sonda exploratoria en él.

30 NLA (Nueva Los Ángeles)

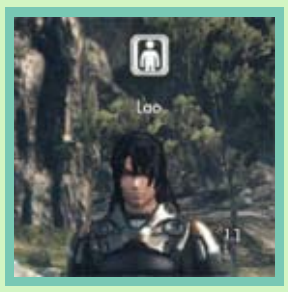
Nueva Los Ángeles es la única ciudad de Mira. Era una unidad residencial de la nave interestelar conocida como Ballena Blanca y está dividida en dos secciones principales.

Nivel superior	Aquí está el distrito administrativo, que alberga varias instalaciones. 32
Nivel inferior	Este nivel está dividido en tres distritos: comercial, industrial y residencial.

Reunir información

Hablar

Puedes hablar con los personajes que aparezcan marcados con [icon]. Dependiendo de la conversación, el afinigrama 25 puede actualizarse con nueva información.



Escuchar cotilleos

Puedes escuchar conversaciones si te acercas a personajes que aparezcan marcados con 💬.

Reconocimiento

Puedes obtener información útil de las personas marcadas con el icono 😊. Al escuchar lo que dicen, es posible que se active el reconocimiento 26 o el reconocimiento de sector 39.

Minimapa (NLA)

Los siguientes iconos se muestran en el minimapa de la ciudad:

- Un personaje con el que puedes hablar
- Salida
- Ascensor
- Tienda
- Misión secundaria 31
- Misión de afinidad 31

31 Aceptar misiones

Después de unirte a BLADE, se te ofrecerán varias misiones. Recibirás recompensas en el juego por cada una que completes.

Misiones principales

Misiones importantes relacionadas con la historia principal. Puedes aceptar una misión principal examinando en la pantalla del barracón BLADE.

- En algunos casos, para poder aceptar una misión, tendrás que cumplir ciertos requisitos, como tener un nivel personal lo suficientemente alto, tener a unos miembros concretos en tu equipo o un determinado porcentaje explorado. 39

Misiones de afinidad

Completar misiones de afinidad hará que aumente el nivel de afinidad con tus compañeros. Si encuentras con en la ciudad, examínalo y acepta la misión. ¡Puede que hasta conozcas a un nuevo compañero gracias a una de estas misiones!

> Solo puedes aceptar una misión principal o de afinidad al mismo tiempo. Este tipo de misiones no pueden cancelarse una vez aceptadas.

Misiones secundarias

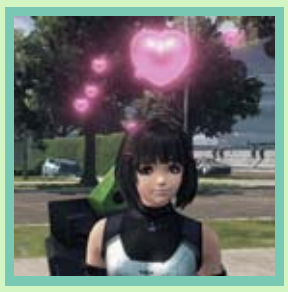
Una misión secundaria es una misión que no es ni principal ni de afinidad. Su contenido varía desde realizar tareas hasta escoltar a alguien. Puedes recibir misiones secundarias de los personajes marcados con [?].

Misiones básicas

Las misiones básicas están disponibles en el panel de encargos. 32

- Puedes aceptar un máximo de 20 misiones de este tipo al mismo tiempo. Además, estas misiones se pueden cancelar en cualquier momento una vez aceptadas.

Afinidad con los compañeros



La afinidad con los miembros de tu equipo puede aumentar de varias formas como, por ejemplo, mientras realizas misiones con ellos. Otras formas de aumentar la afinidad son:

- Completar una actividad recomendada por tu brigada
- Completar una misión con ese personaje
- Responder a una voz del alma durante un combate

Gran afinidad

Las misiones de afinidad estarán disponibles a medida que aumente la afinidad con los miembros de tu equipo. Si tu afinidad con un determinado miembro de tu equipo es lo suficientemente fuerte, tendrá lugar un evento especial de afinidad.

Objetivo de las misiones

Cuando el objetivo de una misión sea un personaje o un enemigo concreto, se marcará con [!] para ayudarte a encontrarlo.

Bola de "Sígueme"

Esta función estará disponible después de que cierto personaje se una a tu equipo. Mantén pulsado R y pulsa X para usar una Bola de "Sígueme". Esta te llevará hasta el objetivo de la misión.

- Deberás marcar la misión que quieras con "Marcar misión" 25 antes de usar la Bola de "Sígueme".
- La Bola de "Sígueme" no aparecerá cuando el objetivo no se encuentre en un lugar específico, como por ejemplo cuando hay que reunir varias unidades de un objeto concreto para completar la misión.

A medida que avances en el juego, estarán disponibles varias instalaciones y servicios.

Estación BLADE

Aquí es donde los miembros de BLADE pueden aceptar misiones y reclutar a miembros para su equipo.

Panel de encargos	Desde este terminal, ubicado cerca de Eleonora, puedes aceptar misiones simples, como por ejemplo misiones sociales, de recompensa o de colección.
Terminal de exploración BLADE	Puedes usar este terminal, que se encuentra junto al panel de encargos, para buscar los avatares de otros jugadores y reclutarlos 44 para misiones.

Callejón de la armería

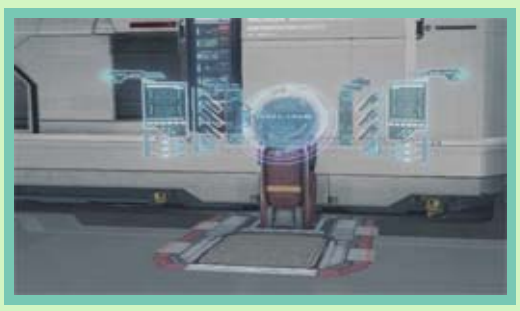
Esta calle está bordeada de todo tipo de tiendas donde puedes comprar todo lo que necesitas para explorar y estudiar Mira.

Terminal de compras	Aquí puedes comprar o vender equipo para tus personajes, así como Skells y piezas para los Skells. 35 ◆ También puedes vender equipo directamente desde tu inventario. 26
Terminal de los fabricantes de armas	Aquí puedes invertir en ciertos fabricantes de armas proporcionándoles fondos adicionales para que puedan fabricar equipo más fuerte que luego podrás comprar. 34

Barracón BLADE

Terminal del barracón BLADE

Puedes usar este terminal para redecorar el barracón BLADE y gestionar tus Skells.



Galería de holofiguras

Aquí puedes ver las holofiguras que hayas recibido como recompensas de misiones o por haber derrotado a magnos.

- Es el único lugar donde puedes consultar qué proyectores holográficos tienes en este momento.

Terminal de conexión BLADE

Cuando te conectes a internet, podrás usar este terminal para aceptar o unirte a misiones en línea 45 y reclutar a los avatares de otros jugadores 44 .

Ubicación de tus compañeros

Cuando tus compañeros no estén en tu equipo, podrás encontrarlos en sus posiciones habituales alrededor de NLA. Puedes pedirles que se unan a tu equipo hablando con ellos.

- La ubicación de un compañero puede cambiar si un evento de afinidad está activo. 31

33 Usar la FrontierNav

Algunas plataformas FrontierNav también se conocen como filones debido a los recursos sin explotar de la zona. Estos recursos se explotarán automáticamente cuando se instale una sonda exploratoria.

- Una vez instales una sonda en uno de estos filones, recibirás dinero del juego y recursos en intervalos regulares.

Acerca de los recursos

Puedes usar recursos para mejorar tu equipo o venderlos a cambio de dinero del juego. Algunos son necesarios para completar ciertas misiones.

Miranio	Un mineral sumamente versátil que se puede usar con muchos fines.
Recursos raros	Estos cristales y minerales raros solo se pueden extraer en determinadas áreas.

Tipos de sondas exploratorias

Puedes obtener sondas exploratorias de alto rendimiento completando misiones o a partir de botines. Instalar diferentes tipos de sondas dará lugar a diversos efectos.

Sonda de minado	Tiene una mayor capacidad de producción y aumenta la cantidad de miranio que puedes obtener de ese lugar.
Sonda de investigación	Genera ingresos de turismo en función del número de áreas secretas y paisajes espectaculares que se hayan descubierto en los alrededores.
Sonda de lucha	Otorga al equipo varios efectos positivos relacionados con el combate 19 mientras se encuentre en esa zona 10 .
Sonda de almacenaje	Aumenta la cantidad máxima de miranio que se puede almacenar.
Sonda de recarga	Mejora la función principal de las sondas que se encuentren conectadas a ella.
Sonda mimética	Copia la función de una sonda que esté conectada a ella (no copiará la de otras sondas miméticas).

Combos de enlace

Cuantas más sondas exploratorias de alto rendimiento del mismo tipo y rango conectes entre ellas, más eficiente será la FrontierNav.

Combo de tres plataformas	Incrementa los efectos de las sondas exploratorias conectadas en un 30%.
Combo de cinco plataformas	Incrementa los efectos de las sondas exploratorias conectadas en un 50%.
Combo de ocho plataformas	Incrementa los efectos de las sondas exploratorias conectadas en un 80%.

Cambiar tipo de sonda

Puedes cambiar los tipos de las sondas que hayas instalado en el mapa de sectores tocando en primer lugar en el GamePad para cambiar la pantalla al modo FrontierNav. 40

Cómo cambiar tipos de sonda

❶ Toca la sonda exploratoria que quieras cambiar.

❷ Toca Change Probe.

❸ Selecciona el tipo de sonda exploratoria por el que la quieres cambiar.

- Si quieres instalar una sonda exploratoria de alto rendimiento, deberás pagar una cantidad determinada en función del rango de la sonda que quieras instalar. Puedes cambiar tipos de sondas tantas veces como quieras.
- También puedes cambiar tipos de sondas desde el mapa de sectores.

34 Cooperar con fabricantes de armas

Los fabricantes de armas son empresas que desarrollan equipo para los miembros de BLADE y los Skells 35 . Si inviertes en una empresa, el equipo que esta fabrique mejorará.

Gestión de los fabricantes de armas

Cuando el nivel de una empresa aumente como resultado de tu inversión, tendrán nuevos productos a la venta. Puedes invertir en estas empresas y beneficiarte de sus prestaciones accediendo al terminal de los fabricantes de armas en el callejón de la armería.

Abastecimiento de miranio	Invierte en una empresa usando miranio como recurso de desarrollo.
Publicidad de productos	Intercambia puntos de I+D (obtenidos al derrotar enemigos usando productos de una empresa).

Mejoras de las características de combate

Esta opción te permite mejorar los efectos adicionales de tu equipo o del equipo de los Skells.

Material necesario

Cada tipo de equipo necesita un tipo de material diferente para poder mejorarlo.

Creación de mejoras

Si una pieza del equipo tiene una ranura de mejora libre, puedes colocar una "mejora" para reforzar el equipo aún más.

Material necesario

Materiales, recursos raros y miranio son necesarios para crear mejoras.

- Los objetos marcados con ??? se revelarán cuando obtengas al menos uno de los materiales requeridos para crear la mejora.

Desarrollo del equipo

Puedes usar determinados materiales valiosos para desarrollar equipos especiales.

Material necesario

Materiales, recursos raros y miranio son necesarios para desarrollar este equipo.

- Los objetos marcados con ??? se revelarán cuando consigas planos de botines, completes misiones o cuando completes la historia principal del juego.

35 Skells (gestión y equipo)

A medida que avances en el juego, podrás hacer la prueba para obtener el permiso de Skell. Si la pasas, ¡recibirás tu propio robot armado!

Manejar un Skell

Pulsa Ⓨ para subir al Skell o bajar de él. Pulsa cuando estés en el Skell para alternar entre el modo ambulante y el modo vehicular.

- Los Skells dañarán a los enemigos pequeños solo con tocarlos.
- Los Skells se teletransportarán contigo cuando uses el viaje rápido.
- Selecciona "Volver al Skell" 24 para regresar inmediatamente a tu Skell.

Garaje de Skells

Puedes gestionar tus Skells seleccionando el hangar de barracones BLADE en el terminal del barracón BLADE y, a continuación, el Skell que quieras modificar.

Registrar Skell	Registra un conductor (personaje) para el Skell seleccionado. ◆ Los personajes solo pueden conducir un Skell tras completar el registro para el Skell en cuestión.
Equipo	Cambia el equipo del Skell seleccionado.
Reabastecer de combustible	Utiliza miranio para reabastecer de combustible 36 el Skell seleccionado.
Nombre	Cámbiale el nombre al Skell seleccionado.
Colores	Cambia los colores de las piezas del Skell seleccionado.
Vender	Vende el Skell seleccionado o su equipo.

- Los personajes solo pueden conducir Skells cuando se les haya asignado uno a través de "Registrar Skell".
- El nivel personal de un personaje debe ser igual o superior al nivel del Skell para poder conducirlo.

Equipar tus Skells

Selecciona "Equipo" en el menú principal y a continuación "Equipo de Skell" para cambiar el equipo de tus Skells. Los Skells pueden utilizar artes cuando tengan armas equipadas.

- ◆ También puedes cambiar el equipo en el garaje de Skells o en la tienda.

Estadísticas de los Skells

Nivel de armazón	El nivel del rendimiento del Skell.
Seguro de Skell	El seguro que le queda al Skell. 37 ◆ El seguro de un Skell no puede aumentar.
Armadura	La defensa total de toda la armadura equipada.
Combustible	La cantidad máxima de combustible que puede almacenar un Skell.

Nivel de armazón y arma

Los Skells se pueden equipar solo con armas del mismo nivel o de un nivel inferior al del propio Skell. Aquellos que tengan un nivel de armazón elevado podrán equiparse con armas más potentes.

Tipo de Skell y armadura

Existen tres tipos de Skells. La armadura con la que se puede equipar a un Skell varía en función de su tipo.

◆ El tipo de un Skell se puede ver en su pantalla de estadísticas.

Ligero	Solo se puede equipar con armaduras ligeras.
Intermedio	Se puede equipar con armaduras ligeras o intermedias.
Pesado	Se puede equipar con armaduras ligeras, intermedias o pesadas.

Objetos del equipo

Arma de ataque automático	Puedes equipar armas de fuego o de combate cuerpo a cuerpo en las ranuras Arma de mano D y Arma de mano I . ◆ Puedes equiparte con dos armas de fuego, con dos armas de combate cuerpo a cuerpo o con una de cada.
Arma de artes	Un Skell puede equiparse con un total de ocho armas de artes, lo que le permitirá usar varias artes durante un combate. : Arma para la espalda : Arma para el hombro : Arma para el brazo : Arma de reserva ◆ Para ciertas armas para la espalda y el hombro, son necesarias las ranuras izquierda y derecha para la espalda y los hombros.
Armadura	Un Skell puede tener equipadas un máximo de cinco piezas de armadura.

Ver las artes

Para comprobar qué artes están disponibles para una determinada arma del Skell, selecciona una de ellas y pulsa Ⓡ a continuación.

36 Skells (combate)

Un personaje puede subirse a un Skell tanto antes como durante un combate. Además de autoataques y artes normales, los Skells pueden realizar acciones especiales.

1 PV del armazón (la condición del Skell)

El Skell quedará destruido cuando sus PV lleguen a cero. 37

2 PE (puntos de energía)

Se acumularán PE a medida que el Skell vaya realizando ataques automáticos.

3 Defensa de los Skells

Cuando al menos uno de los miembros de tu equipo esté en un Skell, la defensa total de los personajes que no se encuentren dentro de uno aumentará. El grado en que su defensa aumentará dependerá del número de personajes que se encuentren dentro de Skells.

- Los personajes que abandonen un Skell durante un combate, ya sea saliendo expulsados o porque el Skell ha sido destruido, no experimentarán un aumento de la defensa.

Un Skell	La defensa aumenta un 20%
Dos Skells	La defensa aumenta un 40%
Tres Skells	La defensa aumenta un 60%

4 Combustible Skell

El combustible que le queda a un Skell. Los Skells no pueden seguir luchando cuando se les agota el combustible.

Acerca del combustible

Cada vez que un Skell realiza un ataque se consume combustible, ya sea a través de un ataque automático o de un arte. Los Skells recuperarán el combustible gradualmente cuando no haya nadie conduciéndolos.

- Después de conseguir el dispositivo de vuelo Skell, el combustible también se consumirá cuando el Skell esté volando.

Causar yugo a los enemigos

Puedes causar yugo a un enemigo durante un tiempo limitado después de haberlo desequilibrado. Los enemigos a los que les hayas causado yugo recibirán más daño.

- También recuperarás algún combustible cuando estés causando yugo a un enemigo.

Cómo causar yugo a los enemigos

❶ Para causar yugo a un enemigo, acércate a uno que esté aturdido y pulsa ZL y ZR simultáneamente.

❷ Aparecerá un SOUL CHALLENGE. Pulsa Ⓑ mientras el círculo naranja esté dentro del círculo blanco para conseguir una sincronización perfecta y alargar el efecto del yugo.

Tiempo de cabina

El tiempo de cabina puede activarse de manera aleatoria cuando tu Skell utilice un arte durante un combate. Al comenzar el tiempo de cabina, todas las artes estarán disponibles y te volverás invencible durante un tiempo limitado.

◆ Los PE también aumentarán durante este tiempo.

Turbo del Skell

Puedes activar el turbo de tu Skell seleccionando cuando tengas 3000 PE.

A diferencia de los efectos turbo de los personajes, los efectos turbo de los Skells mejoran su rendimiento durante cierto tiempo. Los tipos de mejoras varían en función del Skell.

Prolongar el turbo del Skell

La duración del modo turbo del Skell se prolongará de forma aleatoria.

Daño en el combate

Puedes recuperar los PV y el combustible de un Skell utilizando determinados objetos consumibles.
47

Perder extremidades

Las partes individuales de un Skell se destruirán tras recibir mucho daño. Si un Skell pierde un brazo, las armas y las artes asociadas a esa extremidad no se podrán usar.

- Los PE se reducirán cuando se pierda una extremidad.
- Las partes destruidas de un Skell se arreglarán automáticamente tan pronto termine el combate.

Derribar un Skell

Un Skell quedará totalmente destruido cuando los PV de su armazón lleguen a cero. Cuando aparezca el SOUL CHALLENGE, pulsa Ⓑ cuando el círculo naranja se encuentre dentro de la zona blanca para intentar conseguir una sincronización perfecta. El efecto de tus intentos de evacuación dependerá de la sincronización.

Perfecto	Abandonas el Skell de forma segura. Tu Skell será reparado sin necesidad de recurrir a tu seguro de Skell.
Bien	Abandonas el Skell de forma segura, pero tu seguro de Skell tendrá que cubrir el coste de las reparaciones.
Mal	Abandonas el Skell destruido, pero tus PV se reducirán a 1. Tu seguro de Skell cubrirá las reparaciones.

Si el Skell de un miembro de tu equipo resulta destruido, su evacuación recibirá automáticamente una sincronización perfecta y el Skell se reparará de manera gratuita.

Seguro de Skell

Un Skell derribado puede repararse mediante el seguro de Skell. Para reparar un Skell en el garaje de Skells, accede al hangar de barracones BLADE mediante el terminal del barracón BLADE.

Seguro de Skell caducado

Si tu Skell está destruido pero tu seguro ha caducado, hay dos modos de recuperarlo:

Usar una garantía de recuperación	Usa una garantía de recuperación 47 para reparar tu Skell.
Pagar una cantidad de dinero	Utiliza dinero del juego para reparar tu Skell. ◆ ¡El precio del expolio puede ser enorme!

Adquirir nuevos Skells

Puedes comprar nuevos Skells en la tienda del callejón de la armería seleccionando "Características de los Skells", y equipo para los Skells seleccionando "Equipo para Skells".

Skells de tus compañeros

Usa la opción "Registrar Skell" para asignar Skells que hayas comprado a los miembros de tu equipo. Un máximo de cuatro Skells pueden luchar al mismo tiempo.

Área de combate	Cuando estés sobre el área de combate, los miembros del equipo se subirán a sus Skells cuando tú te subas al tuyo y se bajarán cuando tú lo hagas.
Combate	Durante un combate, puedes usar el menú Dar órdenes a tus compañeros para indicar a los miembros de tu equipo que suban a sus Skells o bajen de ellos. También puedes establecer que lo hagan automáticamente cuando tú lo hagas. 12

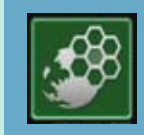
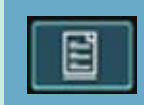
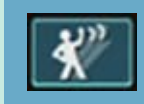
38 Usar el mapa de sectores

El mapa del mundo de Mira se muestra en el Wii U GamePad. Puedes explorar el mapa y ver diferentes áreas tocando y deslizándote sobre él en la pantalla del GamePad.

Iconos

Los botones de ambos lados de la pantalla del GamePad tienen varias funciones.

◆ Algunas de las funciones del mapa solo estarán disponibles a medida que avances en el juego.

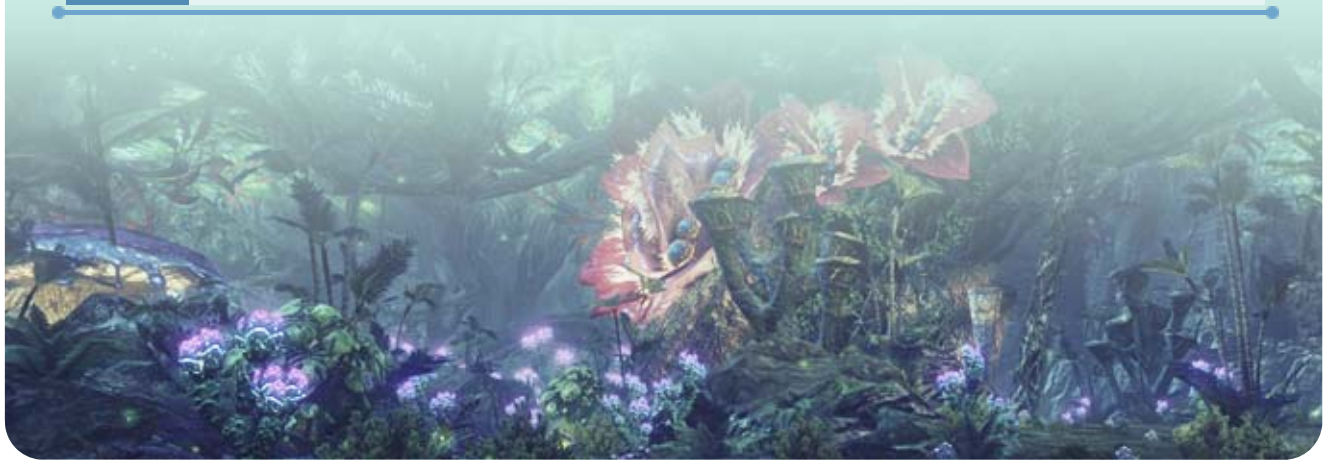
	Cambiar modos de visualización, ocultar o mostrar determinados iconos del mapa.
	Enviar un informe de BLADE. 42
	Activar o desactivar la visualización de informes de BLADE.
	Mostrar la pantalla del juego en el GamePad. ◆ Para poder ver de nuevo el mapa de sectores en el GamePad, toca la pantalla del GamePad y, a continuación, toca .
	Seleccionar una emoción que quieras que exprese tu personaje. 45
	Mostrar el mapa del mundo o de NLA.
/	Acercar/alejar el mapa.
	Centrar el mapa en la ubicación actual de tu personaje.

Notificaciones

Los siguientes iconos se iluminarán cuando haya

algo que hacer o que recoger:

START	Una misión principal está disponible.
DIVISION SPOILS	Tienes una recompensa de la brigada esperándote. 47
SCOUT REWARDS	Tienes una recompensa de la patrulla esperándote. 44
NEMESIS RESULTS	Tienes una recompensa de combate esperándote 46 . Depende de tu contribución a los combates contra los Enemigos del mundo.

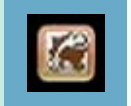


39 Vista de sectores

Este modo de mapa muestra información sobre cada sector, como por ejemplo el nivel de peligrosidad.

1 Sector

El color del sector indica el nivel de peligrosidad de los enemigos 11 en la zona.

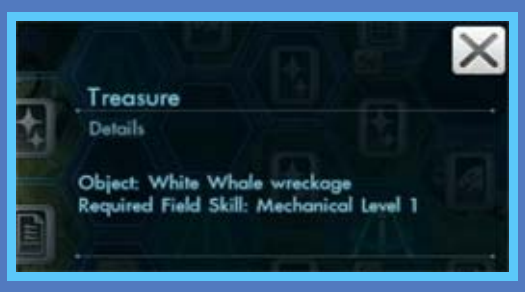
	Hay una plataforma FrontierNav en este sector.
	Ya has instalado una sonda exploratoria en la plataforma FrontierNav de este sector.
	El viaje rápido está disponible para este sector.
	Aún no hay información disponible sobre este sector.

2 Reconocimiento de sector

Si hay algo que puedas hacer en un sector, se mostrará un icono. Los reconocimientos de sector nuevos se marcan con New y los que ya has consultado se marcan con ✓. Dependiendo del tipo de reconocimiento, podrás ver más detalles si tocas el icono en la pantalla del GamePad.

- Magno
- Botín
- Misión secundaria
- Misión de afinidad
- Reconocimiento de sector resuelto

Detalles del reconocimiento de sector



Podrás consultar las actividades de un cierto reconocimiento de sector, como los magnos, los botines o las misiones secundarias, tras haber obtenido información útil 30 de otros personajes en NLA.

3 Ubicación actual

4 Porcentaje explorado

Indica qué porcentaje del mundo has explorado. Aumentará a medida que vayas realizando diversas actividades, como instalar sondas exploratorias, resolver actividades de reconocimiento de sector,

etc.

40 Vista FrontierNav

Vista FrontierNav

Este modo de mapa te permite ver información sobre sondas exploratorias y cambiar el tipo de sonda de las que ya estén instaladas.

1 Sonda exploratoria

El número que aparece junto a una sonda exploratoria indica su rango. ◯ indica que forma parte de un combo de enlace.

- Sonda básica
- Sonda de minado
- Sonda de investigación
- Sonda de lucha
- Sonda de almacenaje
- Sonda de recarga
- Sonda mimética

2 Plataforma FrontierNav

3 Información minera de Mira

Cantidad máxima de minado	La cantidad total de miranio que puedes extraer.
Ingresos totales	La suma total de ingresos de turismo de todo Mira.

Consultar información sobre las sondas

Toca para ver información sobre la sonda seleccionada.

◆ Toca Change Probe para cambiar el tipo de sonda.

Información de plataformas FrontierNav

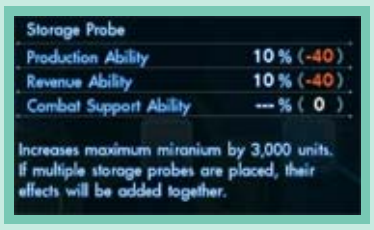
Se trata del potencial de un sector. El rango de cada aspecto repercutirá en lo productivo que será cuando se coloque el tipo de sonda correspondiente.

F (bajo) > E > D > C > B > A > S (alto)

Producción	La cantidad de miranio que se puede extraer del sector.
Ingresos	Los ingresos que puede generar el sector.
Apoyo de combate	La efectividad de una sonda de lucha en el sector.
Paisajes espectaculares descubiertos	El número de paisajes espectaculares que has descubierto.
Recursos explotables	Los recursos que se pueden explotar en un sector.

Información de la sonda

Aquí puedes ver el rendimiento de la sonda exploratoria en el sector seleccionado.


Storage Probe
Production Ability 10 % (-40)
Revenue Ability 10 % (-40)
Combat Support Ability --- % (0)
Increases maximum miranium by 3,000 units.
If multiple storage probes are placed, their effects will be added together.

Modo mapa

Al seleccionar este modo, se muestran los nombres de las áreas y localizaciones de las zonas de descanso. 10

Northpoint
Mire
Sickle Rock Rise
Lake
Janpath Lake
East Gate Plain
Completion
18.23 %

41 Patrullas y transacciones de objetos

A medida que avance el juego, podrás conectarte a internet y unirte a una patrulla.

¿Qué es una patrulla?

Dependiendo del modo de patrulla que hayas elegido, te unirás a una patrulla de desconocidos o de amigos formada por un máximo de 32 jugadores. Los miembros que pertenezcáis a la misma patrulla podréis ver vuestros informes de BLADE y enfrentaros juntos a enemigos.

Elegir una patrulla

Podrás seleccionar uno de los tres tipos de modos de patrulla disponibles al inicio de la partida.

◆ Puedes cambiar tu selección en cualquier momento si seleccionas "Selección de patrulla" ← 26 en el menú "Redes sociales".

Patrullas de rescate del Arca de la vida	Para quienes quieren una experiencia completa para un único jugador.
Patrullas de conquista	En este modo de patrulla te unirás a una patrulla formada por otros jugadores aleatorios, lo que te permitirá explorar las funciones multijugador del juego.
Patrullas de amigos	Estarás en la misma patrulla a la que pertenece uno de tus amigos. ◆ Para obtener más información acerca de la lista de amigos, consulta el apartado "Lista de amigos" en el manual electrónico de la consola Wii U.

Hacer amigos

Si encuentras a miembros de la patrulla a través de la función "Miembros de la patrulla" 26 con los que te gustaría volver a jugar, puedes añadirlos a tu lista de amigos o marcarlos como favoritos.

Petición de amistad	Envía una petición a un jugador para que se una a tu lista de amigos.
Añadir a Favoritos	Añade a un jugador a tu lista de Favoritos 26 . Podrás enviarle una petición de amistad más tarde si lo deseas. ◆ Podrás ver los informes de BLADE 42 de los jugadores que hayas añadido a tu lista de Favoritos. ◆ Si añades a un jugador a tu lista de Favoritos y abandonas la partida sin guardar, el jugador no se guardará en tu lista.

Nota

No puedes unirte a una patrulla en la que haya un jugador que esté en tu lista de usuarios bloqueados 42 aunque uno de tus amigos o jugadores favoritos forme parte de ella.

Transacción de objetos

Como parte de una patrulla, podrás enviar equipo u objetos a otros miembros de la misma o recibirlos de ellos.

Enviar equipo u objetos

Cuando estés viendo tus recompensas después de un combate, selecciona "Transacción de objetos" y, a continuación, el equipo u objeto que te gustaría enviar a otro jugador.

- Puedes enviar una pieza de equipo o un objeto por cada transacción de objetos.

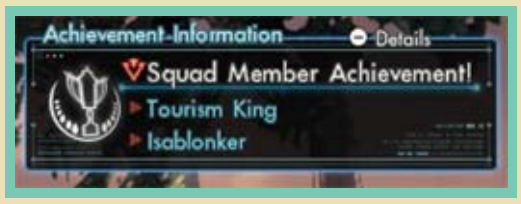
Recibir equipo u objetos

Pulsa ⊖ para mostrar que te interesa un objeto cuando se te haya ofrecido una transacción.

Un candidato	Recibirás el equipo o el objeto después de cierto tiempo.
Varios candidatos	Se elegirá al azar a un miembro de la patrulla entre aquellos que estén interesados en recibir el equipo o el objeto.

Logros de los miembros de la patrulla

Recibirás un aviso cuando un miembro de la patrulla desbloquee un logro.

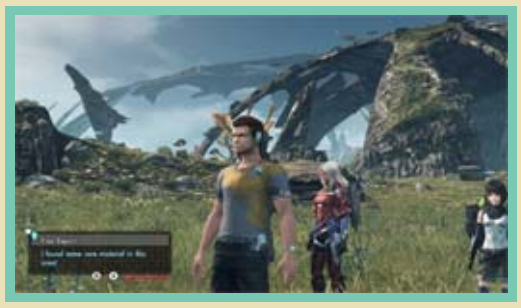


- Pulsa ⊖ para consultar la información detallada del avatar del jugador que ha conseguido el logro.

El aviso también mostrará las condiciones necesarias para desbloquear el logro 26 , ¡así que tú también puedes intentar conseguirlo!

42 Informes de BLADE

Puedes compartir tus descubrimientos y opiniones con los miembros de la patrulla enviándoles informes de BLADE.



Recomendar (Miiverse)

Puedes recomendar un informe que hayas recibido pulsando L + Ⓐ. Si cierto número de jugadores recomienda un informe, este se enviará a otros jugadores de diferentes patrullas.

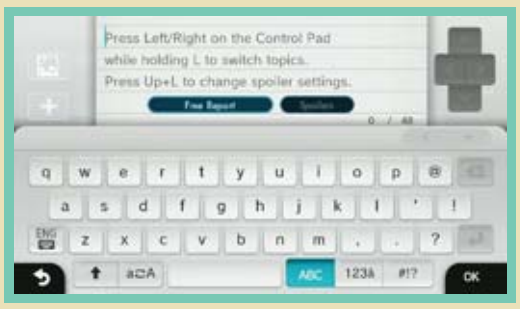
Los informes de BLADE también se publicarán en la comunidad Miiverse™ de Xenoblade Chronicles X™.

Enviar un informe de BLADE

Pasos

❶ Toca ⌨ en la pantalla del GamePad.

❷ Toca el teclado de la pantalla para escribir tu mensaje.

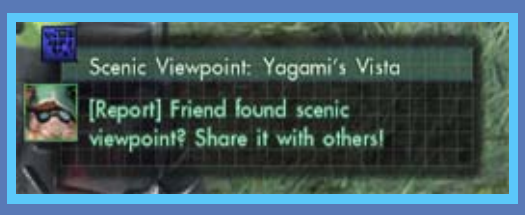


❸ Toca "Aceptar" para enviar.

Cambiar de tema (L (mantén pulsado) + ✣)	Elige un tema para el mensaje para que otros jugadores sepan de qué trata.
Spoiler (L (mantén pulsado) + ✣)	Muestra el mensaje únicamente a los jugadores que hayan aceptado la alerta de spoilers.

Temas especiales

Cuando aparezca un mensaje como el que se muestra aquí, podrás elegir temas especiales como "Clima".



Nombre del remitente

El nombre del remitente no se mostrará hasta que el mensaje se haya publicado en Miiverse.

Ver informes de BLADE

Mantén pulsado L para que se siga mostrando un mensaje en pantalla después de recibirlo.

Recomendar/ marcar como favorito (L (mantén pulsado) + Ⓐ)	Recomienda un informe recibido de un miembro de la patrulla. ◆ Si recomiendas o marcas como favorito un informe que ya está publicado en Miiverse , su remitente se añadirá a tu lista de Favoritos. 26
Mostrar mensaje (L (mantén pulsado) + Ⓐ)	Aparecerá en los mensajes marcados con . Estos mensajes contienen spoilers, ¡así que ten cuidado!

Bloquear a un jugador

Bloquear temporalmente (L (mantén pulsado) + Ⓨ)	Bloquea temporalmente los mensajes del jugador.
Añadir a la lista de usuarios bloqueados (Ⓑ + Ⓧ)	Añade al jugador a tu lista de usuarios bloqueados. ◆ Consulta el apartado "Usuarios bloqueados" de Miiverse en el manual electrónico de la consola Wii U para obtener más información, por ejemplo, acerca de cómo desbloquear usuarios.

Cuándo recibes los mensajes

Los informes de BLADE se guardan en el servidor y se te envían en intervalos regulares. Esto quiere decir que podrás recibirlos independientemente de la hora del día a la que juegues y de cuando los otros jugadores los envíen.

43 Encargos de patrulla

Se trata de misiones compartidas entre miembros de la patrulla. Este tipo de misiones aparecen de forma aleatoria mientras estás jugando y puedes decidir si participar en ellas o no.

- Durante los encargos de patrulla, los enemigos seleccionados como objetivo aparecerán marcados con S para que sean fácilmente localizables.

Objetivos

1 Objetivos y coleccionables pendientes

indica el número de enemigos que faltan por derrotar, y , el número de coleccionables que tu patrulla tiene que reunir.

2 Tiempo restante

Un encargo expira cuando se agota el tiempo.

Enemigos

Los enemigos se dividen en siete categorías, como los teroides, y en varias subcategorías, como los grex o los simius.

- Consulta la Clasificación de enemigos 26 para obtener más información acerca de los enemigos.

Las categorías de enemigos incluyen...

Teroide	Bestias salvajes como pájaros y otros animales.
Insectoide	Criaturas de tipo insecto.
Acuoide	Criaturas de tipo acuático que vuelan por el cielo.

Categorías de los enemigos

Amarillo	Solo los enemigos de una categoría determinada servirán para completar el encargo.
Naranja	Solo los enemigos de una subcategoría determinada servirán para completar el encargo.
Rojo	Solo determinados magnos servirán para completar el encargo.

Coleccionables

Los coleccionables se dividen en 10 categorías, como la vegetal.

- Consulta la Colecciopedia 26 para obtener más información sobre los coleccionables y sus categorías.

Las categorías de coleccionables incluyen...

Vegetal	Vegetales que crecen en el suelo de Mira.
Reliquia	Reliquias de una civilización primitiva.

Categorías de coleccionables

Verde	Solo los coleccionables de una categoría determinada servirán para completar el encargo.
Azul	Solo determinados coleccionables servirán para completar el encargo.

Ver detalles

Mantén pulsado R y pulsa L para ver información de tus objetivos, como por ejemplo su nombre.

- El cursor se desplazará por la lista cuando pulses L.

Completar encargos

Cuando cumplas con todos los objetivos del encargo, se te entregarán los siguientes objetos de forma aleatoria como recompensa.

Vale de recompensa	Puedes intercambiar materiales en el terminal de conexión del barracón BLADE.
Medallas BLADE	Objetos raros necesarios para enfrentarte a los Enemigos del mundo. 45

Encargos de patrulla

Cuando el número de objetos necesarios o de enemigos restantes llegue a cero, el encargo se completará. El aviso "Misión de patrulla" se iluminará para indicar que una misión de patrulla 45 está disponible.

- El conjunto de los encargos de patrulla y las misiones de patrulla se conoce como misiones BLADE.

Progreso de la conquista

El progreso de la conquista aumenta a medida que se van completando misiones BLADE. Cuando se complete el progreso, aparecerá un Enemigo del mundo. 45

44 Reclutar miembros de BLADE

Los avatares de otros jugadores están registrados en el terminal de exploración BLADE. A través del terminal puedes reclutar a un avatar y añadirlo a tu equipo para luchar juntos durante un tiempo limitado.

Reclutar avatares

Accede al terminal y elige el nivel y el rango de un avatar que quieras reclutar.

BLADE Scout Console
BLADE List
Cost Time (min)
Lv. 60 Citan 46980 120
Lv. 60 hi 46980 120
Lv. 60 Cauliflower 46980 120
Lv. 60 Cross 46980 120
Lv. 60 Vera 46980 120

Coste

En función de la diferencia entre tu nivel y el del avatar que quieras reclutar, es posible que se te pida que pagues con dinero del juego.

Tiempo

Los avatares que reclutes abandonarán tu equipo después de cierto tiempo. Puedes ver el tiempo restante en "Miembros activos". 24

- El tiempo seguirá agotándose aunque no estés jugando.
- Los avatares que reclutes volverán a su casa cuando los quites de tu equipo.

FOSTERING (luchar juntos)

Puedes llenar la barra de reclutamiento al luchar y ganar EXP personal con un avatar reclutado. Cuando esté completamente llena, recibirás las siguientes recompensas:

- Puntos de brigada
- Vales de recompensa
- Recursos
- Se revelará un perfil oculto 26

Abandonar el equipo

Puede que recibas medallas BLADE 43 cuando un avatar reclutado vuelva a su casa.

Registrar tu avatar

Otros jugadores pueden reclutar a tu avatar una vez lo hayas registrado en el terminal.

Gestión del avatar registrado

Te permite registrar, cambiar y quitar a tu avatar.

Recibe información del reclutamiento/recompensas

Te permite ver información acerca de los jugadores que han reclutado a tu avatar. También puedes recibir las siguientes recompensas:

- EXP personal
- Coleccionables
- Recursos

Tiempo límite de las recompensas

Las recompensas son válidas durante siete días desde el momento en que se conceden. Después de siete días se perderán, así que asegúrate de recogerlas en una semana.

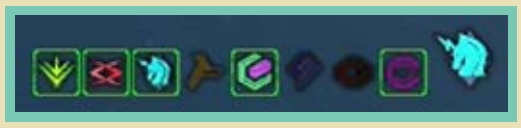
Avatares en el terreno

Puedes conocer a otros avatares en el barracón BLADE o en los campamentos base y reclutarlos sin usar el terminal.

Tiempo que te acompañará un avatar reclutado sobre el terreno

Un avatar reclutado de este modo luchará contigo como tu compañero durante 30 minutos.

Apoyo de la brigada



Un icono iluminado indica que estás recibiendo apoyo de la brigada a la que pertenece un avatar reclutado. Si luchas durante este periodo, seguramente recibas apoyo de la brigada. 28

Esto también ocurre cuando un miembro de la patrulla se encuentra en la misma zona 10 que tú. Cuantos más miembros de la patrulla haya en la zona, mayor será la incidencia del apoyo de la brigada.

45 Acerca de las misiones en línea

Se trata de misiones que puedes aceptar en el terminal de conexión del barracón BLADE. Puedes trabajar con otros jugadores creando un equipo de hasta cuatro miembros.

> Algunos materiales valiosos solo se pueden obtener a partir de misiones en línea.

Funciones del terminal de conexión

Misiones activas

Puedes unirte a una misión que esté aceptando participantes.

Aceptar misiones

Puedes aceptar varios tipos de misiones.

Misión de patrulla	Misiones que podrás aceptar cuando completes encargos de patrulla. Se te pedirá que derrotes a determinados indígenas. ◆ La misión de patrulla finalizará cuando un miembro de la patrulla cumpla con sus objetivos.
Contrarreloj	Puedes volver a enfrentarte a jefes de la historia principal que ya hayas derrotado y competir con otros jugadores para hacer el mejor tiempo.

Combate contra los Enemigos del mundo

A medida que avances en el juego, se desbloquearán misiones de patrulla compartidas entre varios jugadores. Puedes usar medallas BLADE para enfrentarte a jefes poderosos 43 . Estos jefes pueden:

- Aparecer periódicamente
- Aparecer cuando el progreso de conquista 43 está completo

Reclamar objetos obtenidos en el combate contra los Enemigos del mundo

Intercambia extremidades que hayas obtenido en combates contra los Enemigos del mundo por vales de recompensa. 43

Si huyes o te derrotan...

Aunque tengas que huir de un Enemigo del mundo, o aunque este te derrote durante un combate, si has logrado hacerte con alguna de sus extremidades, puede que aún recibas recompensas en función de las que hayas obtenido.

- En primer lugar, debes reclamar los objetos obtenidos para poder seleccionar otros objetos.

Utilizar vales de recompensa

Intercambia vales de recompensa por materiales.

Actividad de la brigada

Consulta las actividades de la brigada o recibe recompensas de la misma. 47

Juego cooperativo

Puedes unirte a un equipo de hasta cuatro jugadores más para completar misiones de patrulla, incluidos los combates contra los Enemigos del mundo. Sigue los pasos que se indican a continuación para unirte a un equipo. Si quieres crear tu propio equipo, selecciona la opción RECRUITER; si quieres unirte a un RECRUITER o a un equipo ya existente, selecciona la opción "Participante".

RECRUITER

❶ Selecciona una misión y, a continuación, "Reclutar y aceptar".

❷ Si hay otros participantes buscando un equipo, aparecerán cerca del terminal de conexión.

❸ Espera a que todos los miembros estén listos (el icono que aparece sobre sus cabezas empezará a parpadear cuando estén listos).

❹ ¡Abre la puerta amarilla y únete a ellos!

Participante

❶ Si un RECRUITER está buscando miembros para su equipo, recibirás una invitación para unirte a él.

❷ Hay dos maneras de participar en una misión:

Unirse a una misión ahora	Pulsa ⊖ cuando recibas una invitación para unirte inmediatamente.
Unirse a una misión más tarde	Selecciona "Unirse a la misión" en el terminal de conexión para esperar antes de aceptar la invitación.

❸ Cuando estés listo para empezar la misión, acércate a la puerta amarilla y pulsa Ⓐ.

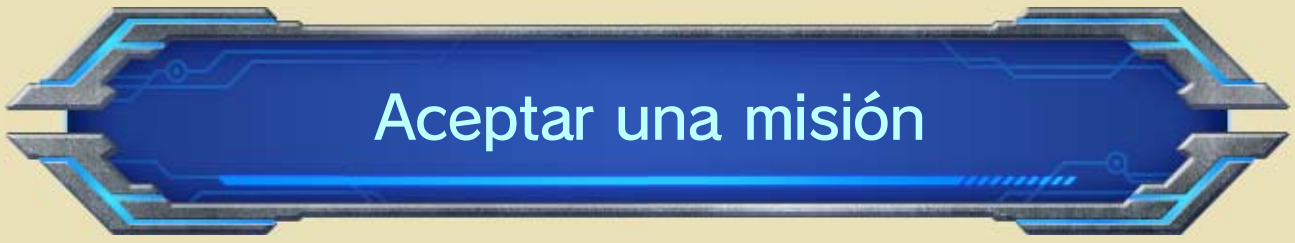
- ◆ Si cambias de opinión o necesitas más tiempo para prepararte para la misión, pulsa Ⓐ de nuevo delante de la puerta amarilla para cancelar el estado "listo".

❹ Espera a que el reclutador inicie la misión.

Selección de movimientos

Toca en la pantalla del GamePad para seleccionar movimientos que te ayudarán a comunicarte con los miembros de tu equipo.

46 Misiones en línea (aceptar y completarlas)



1. Seleccionar una misión

Consulta información sobre las misiones en el terminal de conexión.

Nivel necesario [Required Level]	Nivel necesario para aceptar una misión.
Nivel de sincronización [Sync Level]	El nivel máximo para la misión. Si tu nivel es superior al límite, tu nivel se reducirá para sincronizarlos.
Intentos [Retries]	El número de veces que tu equipo puede volver a intentar completar una misión si falláis.
Límite de tiempo [Time Limit]	El límite de tiempo del combate.
Límite de participantes [Participant Limit]	El número máximo de miembros de un equipo con los que puedes realizar una misión.
Límite de Skell [Skell Limit]	Indica si puedes usar un Skell o no durante la misión.

Recompensa básica [Basic Reward]	Puedes recibir las siguientes recompensas al completar una misión: : Dinero : EXP personal : Vales de recompensa : Puntos de batalla

2. Seleccionar miembros del equipo

Puedes buscar a miembros para tu equipo de dos formas:

Reclutar y aceptar	Envía invitaciones a los miembros de la patrulla para el juego cooperativo.
Aceptar con el equipo actual	Acepta una misión con los miembros actuales del equipo.

3. Iniciar una misión

Abre la puerta amarilla para iniciar una misión.

Derrotar a los enemigos

Busca a los enemigos marcados como objetivos y derrótalos.

- Tu equipo se retirará de la misión si se agota el tiempo o si no te quedan más reintentos y vuelves a fallar.

Menú del combate

La siguiente opción del menú estará disponible durante las misiones:

Retirada	Te permite cancelar una misión. ◆ Si un reclutador se retira, todos los miembros del equipo también se verán forzados a retirarse.

Combate contra los Enemigos del mundo

Los PV del jefe disminuirán cuando le ataques. Redúcelos a cero para ganar el combate. Cada vez que un enemigo del mundo es derrotado, los jugadores que acaben con él le robarán un PR (punto de resurrección) que indica el número de veces que un enemigo puede reaparecer.

Después de derrotar a un Enemigo del mundo

El número de PR restantes del jefe se envía al servidor y se notifica a todos los jugadores. El enemigo habrá sido derrotado cuando sus PR sean igual a cero.

◆ Si pasa un tiempo y no consigues derrotar al Enemigo del mundo, este huirá del combate.

Resultados de la misión

Recibirás recompensas base por completar una misión. También puedes recibir materiales raros.

Recompensas de la misión garantizadas

Después de un combate contra un Enemigo del mundo, aparecerán recompensas garantizadas en función del número de PR que hayas robado. Selecciona "Reclama expolios del Enemigo del mundo" 45 cuando derrotes al enemigo, o cuando huya, para recibir los objetos de recompensa.

Tiempo límite de evaluación

La evaluación del combate expira una semana después de haber derrotado al Enemigo del mundo o de su huida. Cuando tu evaluación expire, no podrás reclamar tus recompensas. Consulta el tiempo restante en el menú "Redes sociales".

47 Actividades de la brigada y clasificación

Actividades de la brigada

Puedes gestionar tu brigada en el terminal de conexión BLADE.

Brigadagrama

La clasificación diaria de las brigadas, que se calcula por puntos de brigada. Las brigadas ganan puntos cuando sus miembros trabajan en sus actividades recomendadas.

Mejora

Si tu brigada gana más puntos de brigada que el día anterior, su icono se iluminará. Esto indica que tu brigada se encuentra en modo mejorado, con lo que aumentarán los puntos de brigada que gane el resto del día.

Recompensas de la brigada

Las recompensas de la brigada consisten en objetos consumibles. Puedes seleccionar un objeto cada día, y habrá una mayor variedad cuanto más alta esté tu brigada en la clasificación.

Los objetos consumibles pueden incluir...

Garantías de recuperación	Si tu seguro de Skell ha caducado, puedes usar esto para pagar las reparaciones.
PERSONAL PATCH	Recupera completamente los PV de todos los personajes del equipo.
Recuperación del combustible	Un Skell recupera 3000 unidades de combustible.
TENSIFIER	Todos los personajes del equipo ganan 1000 PT.

Selección de brigada

Solo puedes cambiar de brigada cuando estés jugando en línea.

- Para cambiar de brigada, deberás pagar con dinero del juego.

Clasificaciones

Para ver las clasificaciones de otros jugadores, selecciona "Redes sociales" y, a continuación, "Clasificaciones" desde el menú principal.

◆ Las clasificaciones se actualizan una vez al día.

Las clasificaciones incluyen...

Maestría de la voz del alma	Con qué frecuencia se han activado las voces del alma durante el combate.
Superviviente único	El número de combates que has ganado cuando te quedaban menos de 10 PV.
RAIN SINGER	Veces que tu equipo se ha visto sorprendido bajo la lluvia.

IMPORTANTE

Este juego no ha sido diseñado para utilizarse con aparatos no autorizados. El uso de dichos aparatos cancelará la garantía de Nintendo de tu producto. La duplicación y/o la distribución de cualquier juego de Nintendo es ilegal y está terminantemente prohibida por las leyes de propiedad intelectual.

Está prohibido copiar o distribuir este producto sin autorización. Este producto contiene medidas técnicas de protección. La consola Wii U y este programa no están diseñados para usarse con dispositivos o accesorios no autorizados. Dicho uso podría ser ilegal, anula cualquier garantía y es un incumplimiento de tus obligaciones bajo el Contrato de licencia del usuario final. Además, el uso de un dispositivo o programa no autorizado hará que este juego o la consola Wii U dejen de funcionar permanentemente y tendrá como consecuencia el borrado del contenido no autorizado. Nintendo (así como cualquier concesionario o distribuidor de Nintendo) no es responsable de ningún daño o pérdida causados por el uso de dichos dispositivos o accesorios no autorizados. Es posible que debas realizar una actualización de la consola para jugar este juego.

Consulta la versión en inglés de este manual electrónico para ver los derechos de propiedad intelectual relacionados con este programa, incluidos los avisos legales de las aplicaciones intermedias y los componentes de los programas de código abierto, en caso de que se hayan utilizado.

Servicio al cliente de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM

EE. UU./Canadá:
1-800-255-3700

Latinoamérica:
(001) 425-558-7078